『PS2独占鬼武者3』、『DOA美女再遭非礼』等当期要闻公开!!

2003 9

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件



两大主流硬件最速怒涛攻略大特辑! 10款

第二次超级机器人大战α

再度点燃热血战火,真实系最速详解攻略魄力大公开!!

旅团之心/瓦里奥制造/游戏王8

5款GBA最新作攻略完璧托出!!

灵魂能力2/精灵的黄昏

全隐藏要素与制霸小说攻略登场!!

特别策划 16个关键点

# 日本游戏业的末期症状!!

透彻解读日本业界的低迷现状

感叹游戏不好卖的厂商只是很少数吗!?

业界严冬让软件市场变成无底洞!!

## 紧急发表!

## 史克威尔 艾尼克斯 合并!!

游戏业著名的百万RPG厂商正式合并!

怪物厂商形成速报!!

无双报道

半熟英雄对3D/GIFTPIA

骑龙者/幻想传说

我的画册/变形金刚/EVA育成计划

鬼武者·无赖传

总第109期

定价 8.4元

送VCD 电击收藏6

▼魅力抢先探

灵魂能力2

第二次超级机器人大战α

▼精选百分百

最终幻想X-2

▼电击收藏ONE TO TEN

十大迷你不留情

▼国产玩家团

疯狂出租车暴走街头

科普园地

GBA软件开发者访谈

GBA全部烧录功能总决算

游戏研究

最终幻想X-2最后最强研究

力量扣杀2大满贯的成长之旅


PlayStation®2
忍术，一击杀。
从背后斩杀
紧贴墙壁躲在阴暗的角落，静静等待敌人露出一瞬间的空隙，悄无声息的从背后发起忍术，将敌人一击毙命。
忍术瞒天过海
使用众多忍具，瞒过敌人的耳目。先分散其注意力，在瞬间致敌于死地却毫无痕迹。
敌人还是同伴
使用连携技两人互相协助，在这场战斗中谁才是最后的胜者？该系列第一次提供“协力・对战”双人游戏模式。
一击必杀的爽快感从这里开始。




2003年4月24日发售预定 价格6800日元



电软六人手记

# 编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信,提出更好的建议,以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

## 风林



● 由于疏于锻炼，趁周六休息风林对自己的卧室进行大整容，结果一累不起，周日痛卧在床。青春，大概就是这样耗费的。

●《指环王2》要到4月底才开放，可写这期手札的时候还有一个整月，苦。

● 北京国安更名为北京现代汽车，这名字可真难听，要是叫北京电软杂志队多好（笑）！

● 自己的NIKE-MAX穿了7个月了，虽然没什么大毛病，但却总是显得很脏。最近有必要再买双换换，俗话说：脚下无鞋穷半截。先不说咱口袋多瘪，鞋子可不能马虎。

● 不想再提战争，也不想再为战争去争执什么。

● 托朋友买到了SS“飞龙2”，800日元。

## 天师

■ 这回最开心的事，一是买到了FT2这样的好摇杆，二是买了三星康宝。本康宝，48速读写，24速复写，16速DVD，8MB缓存。用NERO5510试刻了十张盘，完全好用，金驼《国王与小鸟》的DVDRIP版连相关资料的超烧也轻松搞定。以东方影都来测试星爷《喜剧之王》，光驱读盘正常，所以OEM版POWER DVD XP光盘被扔到一边去了。



■ VF4一直没时间练，北京VF迷友都催我去参加SILENCE联赛，不然惟恐“掉队”。但天语一方面要观摩日本高手对局，一方面还要整理世嘉官方赛事的录像。

## 宇部

● GBASP已经发售一个多月了，宇部最近才亲手把玩了一番，主观感觉稍微有些失望。主要是不太满意SP的照明系统，在白天即使开启背光也没觉得多亮（也许是用黑色机的原因吧）。当然，在晚上玩的时候效果是相当不错的，而且电池的表现很出色。



● 本想趁着宝贵的周末时间去远一些的公园拍照，谁料想北京的天气却变化无常，从早上开始一直阴天，光线极差，原订计划泡汤。

● GBA《瓦里奥制造》是近期难得的休闲味十足的游戏，推荐给RPG大作玩多了的读者。

## PERFECT

■ 最近听到许多读者抱怨电软出的东西太多，以至于不知道买那种好，其实本人觉得无论是电击、DVD、樱大战特辑、还是电新和动心，都是编辑们加班加点的劳动成果，而且侧重点各不相同，内容也应该是同类产品中的佼佼者，所以我们对此很有信心，也希望广大电软读者能够喜欢这些电软的延伸品。

■ 闲话：冠军杯上阿森纳出局，本来期待的阿森纳VS.皇马的世纪对决泡汤；圣斗士冥王篇DVD的第5部上市；国际长途确实昂贵；自己的星际水平羞于见人；三国9的人设够酷……



■ 本期电软在价格不变的情况下继续奉送16面彩页和电击收藏VCD,请问全中国还有比电软更超级、内容更丰富的电玩杂志吗?

## 星尘大海

■ 托好友从上海入手大量机器人DVD，做到温故而知新，为机战作准备。

■ 下午困了就听我王凯牙和钢铁扎克主题曲，感觉工作有干劲了，腰也不疼了，更不用说小小的犯困了——确实好。

■ 真353已有一半道具为满级，但武者的修行没有尽头！



■ 购得LG（垃圾？）DVD一台、SONYDVD-ROM一部，一切为了应付家中海量的DVD盘片，同时也可以取代家中老掉牙的万利达（完了蛋？）——看了太多电影和卡通而视力下降的星尘留。

■ 结稿前第二次机战α入手,生活有大根性在。

## MASCAR

■ 海湾战争爆发，无数生灵涂炭，截稿时得知数名英美士兵在伊拉克被俘，可见此次战争要想结束不是一天两天的事。

■ 3月14日战略游戏大作《三国志Ⅸ》发售，偶于次日入手并立刻开始了暗无天日的攻略。首选曹操190年剧本，史实模式高级难度，经过了N次被灭掉的经历后，于205年10月统一中国。为了占领北方少数民族乌丸的城池，本人足足费了8个月的时间外加25万士兵，才消灭了那些强悍的弓骑兵。



■ AC米兰主场力克老妇人，可喜可贺，舍甫琴科再度发威！




封面：最终幻想X2

# 电子游戏软件 CONTENTS

VOL.109 2003/9

## 特别策划

P40 日本游戏的末期症状



当你享受游戏的同时，是否清楚它已经处在崩溃的边缘
尽数分析日本超大规模软件商KONAMI的成与败
探讨日本软件业如何突破枷锁


## 彻底攻略

第二次超级机器人大战α ······58
勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心 ······68
游戏王8·破灭的大邪神 ······84
中央大陆战记 ······87
灵魂能力2 ······64
瓦里奥制造 ······80
妖精战士·精灵的黄昏 ······72
海贼王·目标！赏金王 ······90

## 无双报道

骑龙者 ······10
幻想传说 ······12
半熟英雄对3D ······14
随身玩伴：我的画册 ······16
勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心 ······18
GIFTPIA ······20
变形金刚 ······22
EVA育成计划 ······23
爱神有约3·夏之假日 ······24
此花3 ······26
鬼武者·无赖传 ······28
小向美奈子专访：FFX2制作人 ······27

## 游戏研究所

最终幻想X2 ······34
力量扣杀2 ······38

## 科普园地

GBA软件开发者访谈 ······92
GBA全部烧录功能总决算 ······94

## 格斗天书

VF4EVO·王者的游戏 ······96

## 其它栏目

编辑手札 ······2
目录 ······3
游戏新闻眼 ······4
中国电玩榜 ······8
编辑点评 ······31
闯关族的家 ······46
大墙画廊 ······51
秘技天地 ······102
漫画欣赏：塞尔达传说 ······104
幕末风云与明治维新 ······108
电击看板 ······110
玩具欣赏 ······111
流行巴士GO ······112
GAMEBAR ······119
龙哥热线 ······120
游戏新作情报 ······122
RPG幻想辞典 ······128

## 电击目录

■硬件大玩家
1、GBA冷光管
2、GBASP对比GBA
■魅力抢先撩
1、灵魂能力2
2、第二次超级机器人大战α
■电击收藏ONE TO TEN
十大迷你不留情
■精选百分百
1、最终幻想X-2（上）
2、生化危机武装生存者4
■国产玩家团
疯狂出租车——Crazy box模式最速突破
■日本软件销量排行榜
■游戏攻略地
真三国无双珍贵道具获得法二

# GAME INDEX

## PS2

骑龙者 ······10
半熟英雄对3D ······14
随身玩伴：我的画册 ······16
变形金刚 ······22
EVA育成计划 ······23
爱神有约3·夏之假日 ······24
此花3 ······26
鬼武者·无赖传 ······28
小向美奈子专访：FFX2制作人 ······27
第二次机器人大战α ······58
灵魂能力2 ······64
妖精战士·精灵的黄昏 ······72
蝙蝠侠·黑暗 ······122
恐惧反应·地狱 ······123
动感滑雪2 ······123
虹吸战士·终极刺激 ······123
哈里丛林大冒险 ······124
暴烈赛场 ······125
逃亡猎手 ······125
博德之门2·黑暗同盟 ······125
绿色巨人 ······126
rise to honor ······126
卧虎藏龙 ······126
斯芬克斯 ······127

## XBOX

TUBE SLITER ······122
PSYCHONAUTS ······122
神岛传奇 ······124
断剑·沉睡的龙 ······126
Black 9 ······127
英雄卡安 ······127
大都会赛车手3 ······127

## GC

GIFTPIA ······20
FUTURAMA ······124
农场生活 ······125
SONIC大冒险DX剪辑版 ······125

## GBA

幻想传说 ······12
勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心 ······18、68
瓦里奥制造 ······80
游戏王8·破灭的大邪神 ······84
中央大陆战记 ······87
海贼王·目标！赏金王 ······90


半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
主编：杨柯来
执行主编：杨帆
地址：北京6129信箱
邮编：100061
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010) 64472177
64472919
广告部电话：(010) 64472180
广告制作：(010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

# GAME NEWS 游戏新闻眼

**本期新闻眼统计时间**
3月18日～4月2日



## SCOOP 史克威尔与艾尼克斯正式合并 日本游戏业界软件巨无霸诞生

本刊日本讯　正如事先计划的那样，今年4月1日，日本最著名的RPG厂商史克威尔和艾尼克斯正式合并。

在此之前，虽然也曾因为宫本雅史不满股价折让价格而闹出了些许小小的风波，但最终矛盾还是被顺利解决，合并也得以继续进行。与数年前SEGA意图融合Bandai截然相反的，是这次两家会社中都没有死谏的老臣，加上双方对“相乘效果”的期盼，这些都使得整个合并工作能够正常开展并得到执行。



↑同时拥有DQ和FF的超级厂商在今年愚人节诞生。

舆论普遍认为，S社与E社两者的合并，是通过强强联手，发起对硬件厂商的一种挑战。合并后两社的市场份额将超过任天堂，SQUARE-ENIX(以下简称:S-E)也将因此而成为日本最大的游戏发行商，其一言一行都将对业界产生重大而深远的影响，同时也将会进一步促进ENIX在日本以外地区知名度的提高。

但日本业界也有另一种完全不同的意见：鉴于ENIX在业界的不良名声，有不少人怀疑这次合并背后的真正目的。长期以来，凡是与ENIX紧密合作过的公司无一例外地都在两年内消失得无影无踪，相关的大作也再无声息。而这一次史克威尔或许也会难逃同样命运——至少那些二线作品所将受到的冲击是无所避免的。而更为微妙的，是在合并前ENIX的新作星海3为市场所冷落、SQUARE的FFX-2却大获成功。这种强烈的反差，加上两个会社完全不同的工作方式与行事方针，很有可能成为未来发展道路上的巨大陷阱。

目前，两家公司已经公开了合并后的会社标志(见右图)，有关S-E的最新消息请随时留意本刊的进一步报道。


↑去年11月26日史克威尔与艾尼克斯首次宣布合并时，和田洋一、福岛康博与本多圭司三位大佬的合影。

SQUARE ENIX

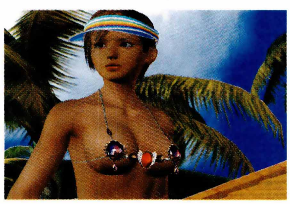
SQUARE ENIX

↑两家会社在合并后的公司标志。

## SOFTWARE DOA众美女再遭强行“非礼” 全裸下载补丁惹“怒”TECMO

本刊讯　TECMO精心打造的、专门以魔鬼身材做秀的大波美女们日前再遭非礼。

3月初，一些国外玩家自行编写了一套DOA排球的全裸补丁，并提供了下载地址。据说，改机后的XBOX在运行该补丁后，游戏中的女性角色就会以全裸方式登场，而具体的游戏内容还能够照常进行。


↑以性感MM为卖点的DOA排球


↑这样的“喷血”画面有人还不满足!?

由于该补丁的效果极具诱惑力，流传迅速，“DOA排球”的开发商TECMO在近日发表官方声明，对这种低俗的做法予以了严厉谴责。发言人称：请相关网站不要再上传任何与DOA相关的裸体补丁或破解资料，也不要张帖任何版权属于TECMO的图片，否则TECMO将诉诸法律进行严惩。

### 记者随笔

DOAX的这个补丁，基本上算是扯下了TECMO最后一块遮羞布。既然游戏本来卖的就是肉，索性卖个彻底岂不是更能让大家一饱眼福？其实不要看TECMO义正词严地发表声明，说不定私下里还在为此得意呢！想想看，可不是随便什么人都能随便修改TECMO贴图数据的，这个补丁说不定大有来头。不过说实在话，DOAX的诱人之处还就在身上那最后一片小布头，全部大白于天下之后，游戏也就一下子变得索然无味了。

## SCOOP 华盛顿议院通过第1009号法案 向未成年人出售暴力游戏将被罚款

本刊美国专讯　暴力游戏在美国将受到更加严格的控制，从而尽量减轻其对青少年身心所造成的影响。根据3月末通过的华盛顿州议院1009号法案，今后凡是向未成年人租售暴力游戏的商家都会被警方处以500美元以上的罚款。



↑在欧美红得发紫的横行霸道·3横行霸道。

该草案是由位于西雅图的“青少年公平与家庭法委员会”的女议员玛丽·卢·迪克森提出的。在此之前，玛丽女士曾积极地游说美国各地的游戏发行商自动加强对于零售商的控制，但是玛丽女士的提议遭到了包括美国任天堂在内的许多游戏相关机构的强烈反对，为此玛丽·迪克森决定向议院提出上述新法案。

据说玛丽女士为了说服议院通过该项法案，还特意向相关官员展示了《横行霸道》中的许多暴力镜头，这些毫无掩饰的暴力场面最终促成华盛顿州议院通过了该项法案。

## EVENT KOANMI主业兴隆、副业衰 本年度出现270亿日元赤字

本刊日本专讯　同绝大多数玩家的想象相反，日本业界出名的赚钱大户KONMAI也将经历财务赤字的磨难。

根据KONAMI在3月20日发布的财务报表，公司2003年3月期的业绩预算将由原计划的115亿日元黑字变为270亿日元赤字。原因是适合事业的无形固定资产价值大幅下跌，出现了465亿日元(约合3.9亿美元)的耗损处理，这是近年来该公司出现的最大亏损。

其实KONAMI在主营游戏方面的业务还是非常不错的，2002年财年(2002年3月至2003年3月)的全球软件出货量再次突破2千万套。

## NETWORK 本届E3不会公开第一方在线游戏 任天堂对网络游戏的态度令人失望

本刊讯　欧洲任天堂日前明确表态，他们不会在本届E3展上公布任何一款由第一方制作网络游戏。看来宫本茂此前多次暗示的网络版马里奥赛车目前还是一个难以实现的梦。

任天堂欧洲分部的发言人福朗日前表示：“虽然网络是一个非常迷人的话题，但这并不意味着网络游戏会受到大部分玩家的认可。我知道很多人都认为任天堂在网络方面的认识比较落伍，但事实不是这样，任天堂对于网络游戏的研究已有多年时间了，我们花费的精力可能比其他任何一家游戏公司都要大。也正是基于我们对网络的透彻理解，任天堂才不会对尚未达到一定规模的市场贸然行事。”



←网络版马里奥赛车？

## EVENT 日本XBOX事业部大幅裁员 微软称结构精简不会减缓XB推广计划

本刊日本专讯　在日本经历磨难的XBOX事业部证实：他们将在最近裁掉34名员工，以达到精简结构和提高赢利性的目的。

据日本《每日新闻》报道，这次日本XBOX事业部的大规模裁员主要集中在市场营销部门和产品部门，裁员后的员工人数将由原来的200人削减至166人。微软方面的发言人称，这次裁员并不代表微软对日本市场掉以轻心，而且恰恰相反，微软正在为日本XBOX的普及积蓄力量，XBOX在日本的推广计划绝不会因此减缓。

自从去年2月发售以来，XBOX在日本的销售一直处于半停滞状态，总销量至今也不足40万台。



←正在网络上征集投票的五款透明手柄之一。

## SCOOP “降价”与“大作”双管齐下，GC欧洲销售回暖 《银河战士》荣登销量榜首，方糖单周销量压倒PS2

本刊英国专讯　与先前报道的GC在欧洲的低迷情况形成鲜明对比的是，在降价促销和大作软件的带动下，GC的销售情况开始强势反弹。



↑被GDC评为年度最佳游戏的银河战士。

原本正在考虑停止销售GC的英国著名流通商Argos，为了尽快估清存货决定大幅下调GC价格。根据英国方面的消息，从3月中旬以来，在Argos连锁店里销售的GC价格已经由原定的130英镑破天荒地下调至80英镑。由于降价幅度巨大，GC主机立刻成了卖店里最炙手可热的商品，几乎每天的销量都在100台左右。Argos发言人Paul Geddes称：“我们对于玩家的反映感到非常高兴，这样的局面简直不可思议。”

除去价格优势外，《银河战士》和《塞尔达传说·风之韵》的发售也为GC的反弹起到了催化剂的作用。目前《银河战士》销量已经突破50万套，是英国最畅销的家用机游戏。而GC主机的销量在大作的推动下也一度超越了索尼的PS2，艰难地登上了硬件销量榜的首位。

根据第三方发布的数据，截至3月22日，GC周销量上升了60%，PS2、GBA以及XBOX的销量则全部下跌了10至15个百分点。

### 记者随笔

虽然欧洲GC的销量回升很快，但是必须注意到这是建立在“降价甩卖”和“大作发售”的基础上，一旦《银河战士》和《塞尔达》的软件高峰过后，GC销量会保持在何种水平现在还不好说，所以目前的一点成绩并不意味着欧洲GC已经彻底走出低谷。另外，根据日本日光市一家调研机构公布的数据，任天堂最近的存货周转率达到了六年来最低点。Daiwa研究中心分析员Eiji Maeda认为：任天堂只有以庞大的资产作为赌注，才能保全其目前的业界地位。

## SOFTWARE E3大作出展名单震撼公开 合金3、铁拳5等大作赫然上榜

本刊综合消息　随着5月的临近，各大厂商相继发表了出展E3的游戏名单。其中除了一些事先呼声很高的作品外，TK5、FF12等首次在E3上亮相的作品也将引起更大轰动。

另据截稿前得到的未经证实的消息，《合金装备3》的副标题已经定为“自由来自真实”，游戏以斯内克的养子为主角，舞台设定在虚拟空间，在现实与虚幻之间展开故事。



↑自GC生化4发布以来，相关消息非常稀少，相信CAPCOM会在本届E 3上给玩家一个满意的答复。

**预定在本届E3上出展的大作名单**

| 游戏名称 | 厂商 | 类型 | 机种 |
|---|---|---|---|
| 恐龙危机3 | CAPCOM | AVG | XB |
| 生化危机4 | CAPCOM | AVG | GC |
| 鬼武者3 | CAPCOM | AVG | PS2 |
| 生化危机online | CAPCOM | AVG | PS2 |
| 荣誉勋章：日出 | EA | STG | PS2/XB/GC |
| 恶魔城新作 | KONAMI | ACT | PS2 |
| 合金装备 | KOANMI | ACT | GC |
| 合金装备3 | KOANMI | ACT | PS2 |
| 寂静岭3 | KOANMI | AVG | PS2 |
| 光环2 | MICROSOFT | STG | XB |

| 游戏名称 | 厂商 | 类型 | 机种 |
|---|---|---|---|
| 纽约计划2 | MICROSOFT | RAC | XB |
| 皇牌空战5 | NAMCO | STG | PS2 |
| 山脊赛车新作 | NAMCO | RAC | PS2/GC/XB |
| 铁拳5 | NAMCO | FTG | PS2 |
| 星际火狐GC | NAMCO | STG | GC |
| 大金刚 | 任天堂 | ACT | GC/GBA |
| 塞尔达传说 | 任天堂 | A·RPG | GC/GBA |
| 马里奥128 | 任天堂 | ACT | GC |
| Mother 3 | 任天堂 | RPG | GC |
| Pikmin 2 | 任天堂 | ACT | GC |
| 银河战士2 | 任天堂 | STG | GC |
| 马里奥赛车 | 任天堂 | RAC | GC |
| 光明力量新作？ | SEGA | 未定 | GC |
| 世嘉拉力3 | SEAG | RAC | 未定 |
| 飞龙RPG | SEGA | RPG | XB |
| VF Quest | SEGA | FTG | GC |
| 妖精战士ONLINE | SCE | RPG | PS2 |
| GT赛车4 | SCE | RAC | PS2 |
| ICO2 | SCE | AVG | PS2 |
| 勇者斗恶龙8 | SQUARE ENIX | RPG | PS2 |
| 最终幻想12 | SQUARE ENIX | RPG | PS2 |
| FF水晶编年史 | SQUARE ENIX | RPG | GC |
| 死或生4 | TECMO | FTG | XB |
| 死或生代号 | TECMO | FTG | XB |
| 忍者龙剑传 | TECMO | ACT | XB |
| 分裂细胞2 | UBI SOFT | ACT | XB |

TALKING

## "《鬼武者3》绝不会在PS2以外的主机上发售"
## CAPCOM制作人稻船敬二透露"鬼3"最新情报

本刊欧洲专讯　日前，"鬼武者"系列著名制作人稻船敬二在接受了欧洲媒体采访时，正式澄清了《鬼武者3》会跨平台推出的谣言，并就该游戏的其他细节作出了说明。经过整理其中的要点如下：

**记者■**为什么CAPCOM会选择与尚雷诺合作呢？

**稻船敬二（以下简称稻船）■**其实我们最初选定的合作伙伴并不是尚雷诺，而是另一位好莱坞明星，但是他脑子里想的只有金钱，我们的合作最终不欢而散了。尚雷诺则不然，他是个非常敬业的人，也知道我们需要什么，而且女孩们也非常喜欢尚雷诺这种既温柔又成熟的男人（笑）。


↑杀手里昂中的尚雷诺给人留下了深刻印象。

**记者■**游戏会有女性角色登场吗？

**稻船■**当然有。就像电影一样，游戏也需要浪漫的点缀。

**记者■**两位主角都有自己的浪漫故事吗？

**稻船■**（笑）是的，在《鬼武者》1、2代里都有漂亮的日本女性登场，不过这次要换成法国美女了。

**记者■**把游戏舞台设在巴黎是为了吸引欧美玩家吗？为什么不选择美国或者其他国家作为游戏舞台呢？

**稻船■**巴黎是一座非常美丽的城市，无论是日本玩家还是欧美玩家都对它的标志性建筑非常熟悉。至于为什么不把舞台设在美国，这里有两个原因，一方面是因为欧洲的建筑风格更有韵味；另一方面是因为"鬼武者"在欧洲的销量不理想，所以我希望制作一款对于欧洲玩家有足够吸引力的游戏。

**记者■**为什么把传统的2D贴图背景全部换成3D POLYGON呢？

**稻船■**因为我们发觉《鬼武者2》中的"伪3D"背景并不是很受欢迎，而且CAPCOM现在也有足够的技术实力确保我们制作出效果不逊于"伪3D"的真3D的场景。我们采用了最新的游戏引擎，以前我们只能做到同屏8个敌人，现在可以超过20人！

**记者■**前一阵公布的电影版《鬼武者》的情节与本作有什么联系吗？

**稻船■**游戏和电影的侧重点不同，所以电影版的剧本也和游戏大相径庭。

**记者■**游戏中有没有类似"生化0"的双主角系统呢？

**稻船■**玩家可以操作特定主角至某个特定的点，而后更换主角继续游戏。至于谜题方面，我现在还不便透露太多，不过有可能会出现一些需要两位主角一同破解的谜题。

**记者■**游戏可以多人同时进行吗？

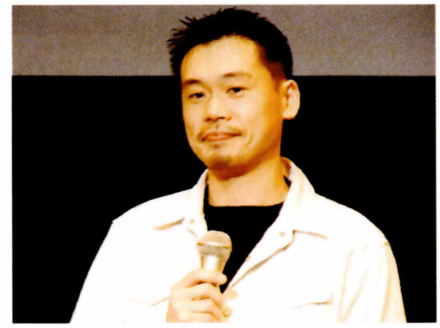
**稻船■**这就是我制作《鬼武者·无赖传》的原因了（笑），那才是一个允许多人进行的《鬼武者》。

**记者■**尚雷诺会亲自为游戏配音吗？

**稻船■**游戏会有法语配音，不过目前还不知道尚雷诺能不能为自己扮演的角色配音，因为他实在太忙了，也许没办法抽出时间完成录音工作。

**记者■**3代的故事与《鬼武者》系列是怎样衔接的呢？

**稻船■**故事发生在《鬼武者》第一作的20年后，也就是《鬼武者2》的10或者12年后。地点位于幻魔信长被杀死的那个神殿。


←发布会上的稻船敬二对鬼3充满自信。

**记者■**《鬼武者3》和《鬼武者·无赖传》会在PS2以外的游戏主机上发售吗？

**稻船■**绝对不会！

**记者■**你可以确定这是《鬼武者》系列的最后一作吗？

**稻船■**这确实是系列的最后一作，我没有制作4代的打算。所有的故事都得有自己的结局，如果没完没了一直延续下去的话玩家也会厌烦的。（笑）

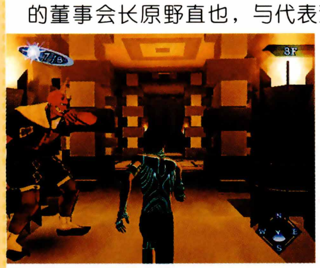
SCOOP

## 经济状况窘迫，合并之风扫荡业界
## ATLUS与TAKARA宣布资本合作

本刊日本专讯　继SQUARE-ENIX、SEGA-Sammy合并案之后，以"女神转生"系列RPG而闻名的日本ATLUS日前也宣布与玩具厂商TAKARA进行资本合作，这再一次反映出日本老牌游戏公司目前所陷入的窘境。

关于合作的具体方式，ATLUS表示从2003年4月中旬开始，将把自己已发行股权的30.2%转让给TAKARA，人事调动方面，现任TAKARA的代表董事、社长佐藤庆太将担任ATLUS的非常董事，现任TAKARA代表董事、副社长奥出信行则担任ATLUS代表董事、社长。至于现任ATLUS的董事会长原野直也，与代表董事、社长岩田松雄则将分别兼任TAKARA董事一职。同时，ATLUS的大股东角川书店也将通过自己所擅长的商业模式帮助两者合作的健康成长。据悉，今年6月份开始在日本将会有两者合作的电视广告推出。


←发布会上双方大腕的合影。


←前不久于PS2上发售的真女神3。

佐藤庆太表示，这种资本互换的改革是非常必要的，双方在家用游戏以及街机游戏方面的互补将会促使合作顺畅地发展。

ATLUS这次与TAKARA的合作同样是受到了经济状况不佳的影响。据悉由于缺乏资金，同时对未来销售情况不够乐观，已达50%开发度的"女神转生"最新作在今年早些时候被迫取消。

EVENT

## PS2生父久多良木健升任
## 索尼集团执行役员副社长

本刊日本专讯　索尼在今天（3月31日）正式宣布，原索尼董事、SCE代表董事社长兼CEO的久多良木健将就任索尼集团执行役员副社长一职。此外久多良木健还将在索尼旗下的"宽带网络公司"和"游戏商业集团"中担任要职。

业内人士推测，随着PS生父久多良木健更加深入地参与整个索尼集团的经营，其家电部门与游戏娱乐部门的合作将会进一步强化。


←年初被商业周刊评为最佳经营者的久多良木健。

SOFTWARE

## AM2董事大崎诚出面辟谣
## VF5开发工作尚未纳入日程

本刊日本专讯　世嘉于本周否认了他们正在开发《VF5》的谣传。

据SEGA-AM2的开发人员透露，VF和莎木系列的主要开发人员目前都在为《VR战警3》等另外几款街机游戏忙得不可开交。当被问到《VF5》的开发状况时，AM2董事大崎诚表示，虽然大家有时候也会谈到VF续作的一些构想，但具体到什么时候能把制作队伍重新组织起来正式投入项目开发目前还不得而知。大崎诚和VF生父铃木裕都希望在各项准备完全就绪的情况下再展开VF5的制作，以确保系列的一贯高素质。



←影丸的服装随着系列不断进化。

焦点特评B SCOOP!!

# 『比尔·盖茨死了…!?』

当然，这并不是真的--至少这一次不是。现在连火星人都已经知道，这只不过是一个粗心的网络编辑中了过期的愚人节圈套、又正好触发了人们这段时间敏感的神经而已。

然而这世界并不算太平。既然有苹果派和奶油蛋糕事件在前，又有911和海湾战争在后，我们还真的很难保证下一次飞往世界首富脸上的，依旧会是烧烤后面粉制品而不是包在金属外壳内的火药--尽管盖茨这小子怪讨人喜欢的。

所以我们就忍不住会去猜想——就像那条假新闻发表后次日大小报刊所作的追踪报道那样--去预想一下大门先生的计划外死亡后究竟会给这个世界带来怎样的震动。

*　　*　　*　　*

其实，依我的眼光来看，如果抛开刺杀盖茨这事件本身对世界经济以及IT从业人员心理造成的重大刺激不计，就算比尔在意料之外离开人世，恐怕也不会对微软的政策以及发展造成多大的影响，至于对XBOX乃至游戏业界的直接伤害，更是微乎其微了。

盖茨是个聪明人，虽然他很早就从哈佛退学，但这并不妨碍他凭借自己的才智成为世界首富。微软能有今天当然与他的努力密不可分，但他更清楚他的财富并不是靠他一个人得来的，而且也绝不能命系他自己一线。他之所以早就把总裁位置禅让给鲍尔默，让公司智囊而不是自己一个人来制定未来的计划和发展方向，目的就是要让公司经得起风雨，同时也不至于让自己背负太大的责任。Windos系统未来的发展方向也好、XBOX未来的市场策略也好，这些都不是比尔盖茨的个人专利，而是整个公司早已拟定好的完善计划。盖茨死也好、活也罢，从理论上来说，完全不影响计划的走向。

大门的管理哲学是典型的美国式现代管理方式，相较而言，它比东方人的传统管理方式更科学、更民主，同时也更安全。

东方人更喜欢以较为独裁的方式来管理企业。这种方法的好处是能够在某种程度上提高办事效率，但对未来的发展以及新人的选拔却相当的不利。以任天堂为例，这个公司的一切都完全锁定在山内老先生的手里，除非他老人家自己表态，否则就算下一辈等到老死也在公司里说不上话，而现在虽然他已宣布退隐幕后，但无论大事小情仍然要他做抉择，游戏好坏依旧由他来评论，这是不争的事实。



其实并非任天堂一家，日本那么多的老牌游戏公司，又有几家不是采取如此家族化管理方式的呢？入交早在大川功在世时就计划取消DC计划保全公司，但却因为大老板的一意孤行而丧失了最佳的翻盘机会；大川功死后，世嘉的派系斗争更臻混乱，整个大厦分崩离析，曾一度被视为救星的香山哲也最终被赶到美国了事，其管理方式的弱点让人担心而害怕。

在游戏公司任职的朋友告诉我说，他们最担心也最想防止发生的，就是把最关键的东西统统交在一个人的手里负责，不然的话整个项目所要承担的风险实在太大。据说也就在这个公司里，曾经因为一个项目经理外出休假的时候不幸摔断了自己的一条腿，而导致了所负责的整个项目不得不面临取消的恶境。一个项目经理意外受伤尚且如此，如果这事情发生在公司老板身上，那岂非是更多员工和玩家的噩梦？

文/特约撰稿人　王俊生

## 新闻短波

★与SQUARE-ENIX相关的4则消息：

1、SQUARE与ENIX合并后新公司社长和田洋一表示，他们打算把全球销量突破3百万套的《王国之心》包装成可以媲美FF和DQ的顶级RPG，目前公司正在与迪斯尼商议长期合作的意向。

2、来自互联网的消息说，S-E准备在今年7月24日于PS2上推出FF7至9的合集，其中包含FF12的体验版，共4枚DVD，价格12800日元。

3、据S-E社长和田洋一透露，合并后的新公司将在2003财年（2003年4月至2004年3月）推出19款游戏，和田同时表示，SQUARE方面正在研发一款原创RPG，该作将突破传统意义上的RPG概念。

4、据欧美电玩网站的报道，S-E正在开发网络版的星海传说，对应主机PS2。

★继GBA版《幻想传说》后，NAMCO决定在4月7日公开一款全新的传说系列游戏。

★与上述消息相对应的是，NAMCO日前成立了一家名为Tales Studios的子公司，专门负责“传说”系列的开发工作，该公司由长井洁任代表取缔役。

★索尼表示PS2版“妖精战士·精灵的黄昏”将在今年7月在美国发售。

★SEGA Overworks日前证实：他们正在开发PS2动作游戏《忍》的续作，新作的系统将发生巨大改变。

★号称GC独占的5款大作之一《幻侠侨依》将于7月12日推出，售价6800日元。



★BANDAI正式宣布加盟XBOX阵营，他们的首款作品是代理Infogrames的动作冒险游戏《Enter the Matrix》，游戏预定7月19日在日本发售。

★索尼将于3月29日至30日在日本东京、名古屋和神户举办名为PlayStation Festival 2003 Spring的游戏盛会，届时将有超过30款作品出展，SCE还会免费派送一张收录多款新作演示动画的DVD光碟。

★KONAMI宣布，在4月17日推出GBA卡片游戏《游戏王世界版：Stairway to the Destined Soul》中将包含日、英、德、意、法等多种语言支持。

★Infogrames日前否认了关于他们已经终止GC版《V-Rally 3》开发的消息，公司发言人称游戏将在7月26日率先在欧洲推出。

★PLAYMORE宣布，DC版《拳皇2002》将于7月19日推出，售价6800日元。

★KONAMI日前证实，欧版《ZOE2》中将加入一些日版和美版中没有的新增关卡和模式，游戏预定今年9月发售。

★黄金太阳的开发商Camelot最近在其官方网站上表示，虽然目前关于“黄金太阳3”的传闻有很多，但公司确实没有展开该作的开发。

★根据史克威尔在3月20日发表的财务预算，由于FFX2和王国之心的销量超出预期，公司本财年的经营利润将从原计划的48亿日元黑字上升至115亿日元黑字。目前FFX2在日本的销量已经超过180万套，史克威尔在本财年的软件总销量也顺利突破1000万套。

★由名越稔洋领衔开发的GC竞速游戏《F-ZERO》已经定于7月25日发售，价格不详。

★原史克威尔公司回归任天堂家用机的第一作《FF水晶编年史》将于今年7月18日登陆GC，目前该游戏的LOGO已经改变。



FF水晶的最新画面

# 中国电玩榜

**本期公告：**

1.《黄金太阳》又夺回老大宝座，《最终幻想8》再度杀回前五甲，一切归于正常，《三国无双3》和《FFX－2》依旧热度不减，大有冲入前五的势头，看来什么是好游戏人人心里都是知道的啊。

2.统计截止共收到有效选票982张。

## 1 黄金太阳

上期 2




机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——

计票：387

## 2 最终幻想10

上期 1



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：366

## 3 生化危机

上期 3




机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——

计票：359

## 4 最终幻想8

上期 6



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：358

## 5 合金装备·索利德2

上期 4



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——

计票：341

**2003年第9期(统计时间2003年3月16－4月1日)**

| 排名 | 游戏 | 机种 | 类型 | 厂商 | 其他 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 鬼武者2 | PS2 | AVG | CAPCOM | — | 311 |
| 7 | 真三国无双3 | PS2 | ACT | KOEI | — | 283 |
| 8 | 口袋妖怪·蓝宝石 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 278 |
| 9 | 超级机器人大战R | GBA | SLG | BANPRESTO | — | 275 |
| 10 | 口袋妖怪·红宝石 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 234 |
| 11 | 最终幻想X－2 | PS2 | RPG | SQUARE | — | 208 |
| 12 | 恶魔城·月下夜想曲 | PS | ACT | KONAMI | — | 190 |
| 13 | 莎木2 | DC | FREE | SEGA | — | 189 |
| 14 | 恶魔城·白夜协奏曲 | GBA | ACT | KONAMI | — | 187 |
| 15 | 实况世界足球·胜利十一人6 | PS2 | SPG | KONAMI | — | 170 |
| 16 | 真三国无双2 | PS2 | ACT | KOEI | — | 156 |
| 17 | 火炎纹章·封印之剑 | GBA | SRPG | NINTENDO | — | 142 |
| 18 | 宿命传说2 | PS2 | RPG | NAMCO | — | 137 |
| 19 | 生化危机3·最终逃脱 | PS | AVG | CAPCOM | — | 114 |
| 20 | 王国之心·最终版 新 | PS2 | ARPG | SQUARE | — | 97 |

**2月24日～3月2日 各主机的游戏销量比例**

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION | 0.4% |
| PLAYSTATION2 | 90.4% |
| XBOX | 0.0% |
| GAMEBOYADVANCE | 6.9% |
| GAMECUBE | 2.3% |

**3月3日～3月9日 各主机的游戏销量比例**

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION | 0.0% |
| PLAYSTATION2 | 75.9% |
| XBOX | 0.0% |
| GAMEBOYADVANCE | 18.2% |
| GAMECUBE | 5.9% |

★PS2软件销量的大幅提升可以完全归功于《真·三国无双3》、《星之海洋3》、《樱大战·热血青春》、《龙珠Z·武道会》等一系列超人气大作的发卖，看来在这台性能最差的主流机种上推出游戏已成为许多厂家的不二选择了，有这么庞大的软件商支持，SONY又一次没有失败的理由。

## 日本家用机新作期待排行榜

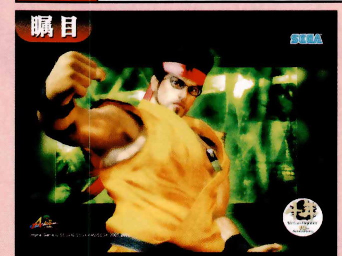
| 排名 | 游戏名称 | 机种 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 票数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 勇者斗恶龙8 | 机种:PS2 | 厂商:ENIX | 类型:RPG | 发售日:未定 | 3843 |
| 2 | 生化危机4 | 机种:GC | 厂商:CAPCOM | 类型:AVG | 发售日:未定 | 2067 |
| 3 | 第二次超级机器人大战α | 机种:PS2 | 厂商:BANPRESTO | 类型:SLG | 发售日:3月27日 | 1935 |
| 4 | 樱大战5 | 机种:PS2 | 厂商:SEGA | 类型:SLG | 发售日:未定 | 1463 |
| 5 | 天诛3 | 机种:PS2 | 厂商:FROM SOFTWARE | 类型:ACT | 发售日:4月24日 | 1235 |
| 6 | 最终幻想・水晶编年史 | 机种:GC | 厂商:SQUARE | 类型:ARPG | 发售日:7月18日 | 1012 |
| 7 | 勇者斗恶龙怪兽篇・旅团之心 | 机种:GBA | 厂商:ENIX | 类型:RPG | 发售日:3月29日 | 875 |
| 8 | 火炎纹章・烈火之剑 | 机种:GBA | 厂商:NINTENDO | 类型:SRPG | 发售日:3月29日 | 847 |
| 9 | 灵魂能力2 | 机种:PS2 | 厂商:NAMCO | 类型:FTP | 发售日:3月27日 | 837 |
| 10 | 新约圣剑传说新 | 机种:GBA | 厂商:SQUARE | 类型:ARPG | 发售日:夏季预定 | 778 |




★在天诛3日版呼之欲出的时候，相信有许多玩家已经咬牙提前入手了美版，在星尘看来，本作最高亮点莫过于其主题曲了，美的简直可以感受到身为忍者的灵魂，而游戏本身非同寻常的素质也是期待度持高不下的原因吧，期待日版和风劲吹！

## 家用机软件两周销售排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 销量 | 总计 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 最终幻想X-2新 | 机种:PS2 | 厂商:SQUARE | 类型:RPG | 发售日:2月13日 | 1472914 | 总:1472914 |
| 2 | 真三国无双3新 | 机种:PS2 | 厂商:KOEI | 类型:ACT | 发售日:2月27日 | 945300 | 总:945300 |
| 3 | 龙珠Z・武道会新 | 机种:PS2 | 厂商:BANDAI | 类型:FTG | 发售日:2月13日 | 486845 | 总:486845 |
| 4 | 星海传说3・时光尽头新 | 机种:PS2 | 厂商:ENIX | 类型:RPG | 发售日:2月27日 | 464713 | 总:464713 |
| 5 | 最终幻想战略版ADVANCE新 | 机种:GBA | 厂商:SQUARE | 类型:SLG | 发售日:2月14日 | 354843 | 总:354843 |
| 6 | 真・女神转生3新 | 机种:PS2 | 厂商:ATLUS | 类型:RPG | 发售日:2月20日 | 214473 | 总:214473 |
| 7 | 樱大战・热血青春新 | 机种:PS2 | 厂商:SEGA | 类型:SLG | 发售日:2月27日 | 206715 | 总:206715 |
| 8 | 街道BATTLE新 | 机种:PS2 | 厂商:GENKI | 类型:RAC | 发售日:2月27日 | 101981 | 总:101981 |
| 9 | 塞尔达传说・众神的三角力量新 | 机种:GBA | 厂商:NINTENDO | 类型:ARPG | 发售日:3月14日 | 84107 | 总:84107 |
| 10 | VR战士4进化版新 | 机种:PS2 | 厂商:SEGA | 类型:FTG | 发售日:3月13日 | 64603 | 总:64603 |




★本次的VF4确实强力满点，加之在PS2上居然有如此的进化表现，不可不谓是全世界PS2玩家的福气，除了那种街机搬回家的感觉，更多的道具和装饰收集已成为本作最高乐趣，但如此好的游戏销量却是……又一个蓝白相间的标记要消失?

## 日本街机游戏最新排行榜

| | 游戏名称（基板、厂商、类型） | | 投币率 |
|---|---|---|---|
| 1 | 育成足球2001-2002 | (naomi2、sega) | 80185 |
| 2 | 世嘉四人麻将 | (naomi2、sega) | 23581 |
| 3 | 头文字DVer.2 | (naomi2、sega) | 21421 |
| 4 | 太鼓的达人4 | (不明、namco) | 20049 |
| 5 | VR战士4・进化版 | (naomi2、sega) | 19928 |
| 6 | RACE ON! | (system、namco) | 8405 |
| 7 | 机动战士高达・联邦对吉翁DX | (naomi、capcom) | 8404 |
| 8 | 火热棒球2002 | (system246、namco) | 6436 |
| 9 | 格斗之王2002 | (neogeo、playmore) | 5141 |
| 10 | 灵魂能力2 | (system246、namco) | 5008 |

## 欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

| | 游戏名称（机种、厂商、类型） | |
|---|---|---|
| 1 | THE SIMS | ps2、ea、etc |
| 2 | 大逃亡 | ps2、scee、act |
| 3 | GTA・罪恶都市 | ps2、rockstar、act |
| 4 | 魔颤2 | ps2、capcom、avg |
| 5 | SOCOM:U.S.NAVY SEALS | ps2、scea、act |
| 6 | 龙珠Z | ps2、infogrames、ftg |
| 7 | MADDEN NFL 2003 | ps2、ea、spg |
| 8 | ATV OFFROAD FURY 2 | ps2、scea、rac |
| 9 | 真人快打・死亡联盟 | ps2、midway、ftg |
| 10 | TOM CLANCY'S GHOST RECOM | ps2、ubi soft、act |

## 本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每隔半月由本刊发出的不同纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 辽宁 | 姜丕强 | 北京 | 赵龙 | 北京 | 刘凯 | 上海 | 徐斌 | 浙江 | 茹亦飞 |
| 辽宁 | 王有贺 | 湖北 | 王逸之 | 北京 | 牛松林 | 安徽 | 梁平 | 辽宁 | 刘文宗 |
| 黑龙江 | 李强 | 广东 | 陈海彬 | 河北 | 李继亮 | 云南 | 耿玉龙 | 天津 | 王健 |
| 云南 | 李斌 | 上海 | 钱鹏 | 黑龙江 | 刘理 | 浙江 | 孙佳斌 | 天津 | 刘小则 |
| 江苏 | 方亮 | 广东 | 蔡加生 | 上海 | 王励勋 | 广东 | 张悦 | 北京 | 莫滨玮 |
| 浙江 | 古和平 | 北京 | 张勇 | 上海 | 杨梦蝶 | 江苏 | 冯斌 | 北京 | 苗宇鑫 |
| 山东 | 侯文彬 | 广东 | 陈恺 | 四川 | 邓永涛 | 辽宁 | 金作为 | 广西 | 秦薇 |
| 广西 | 许伟峰 | 北京 | 苗旺 | 四川 | 李茜蕾 | 湖北 | 胡志刚 | 北京 | 耿旭 |
| 广西 | 黄宇飞 | 广西 | 黄治 | 安徽 | 侯剑楠 | 江西 | 陈汉 | 河北 | 马笑宇 |
| 广东 | 殷德明 | 北京 | 宋文帅 | 江苏 | 张元 | 北京 | 余硕 | 辽宁 | 王腾 |



# DRAG-ON DRAGOON

骑龙者

# 契约者

| PS2 | 厂商：ENIX | | 发售日：2003年春 |
| --- | --- | --- | --- |
| | 类型：A · RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

乘着巨大的龙去讨伐敌人，与数以千计的敌人作战，这就是动作RPG《骑龙者》！该游戏描绘了一个与龙定下契约，并和敌人奋力作战的龙骑士的形象。为了开发这部作品，一个新的小组诞生了，并将这部ENIX的巨作搬到了台前。那么，接下来就让我们来看看这个游戏的详细内容吧。

## 操纵狂暴的龙将敌人彻底歼灭吧！

主人公是一个无名小国的王子卡伊姆。他有着温柔和善的父母和善解人意的朋友，每天都过着快乐无忧的日子，然而双亲却突然由于国家的纷争不幸被龙所杀，惟一的妹妹又因为有着“女神的能力”遭到幽禁，全部的幸福都在瞬间崩溃。

为了报仇，他不惜和自己憎恨的龙签下了契约，他用自己的声音换来了强大的力量，舌上的纹章就是这一切的证明。为了给双亲报仇，为了将妹妹自命运中拯救出来，卡伊姆将全部的怒火灌注到剑中，只身投入到无休止的战火中去。

### 主人公卡伊姆

强烈憎恨着龙并化身为复仇的鬼



面无表情，没有一丝微笑的青年。燃烧着愤怒之火的复仇鬼，但是内心却对故去的双亲和妹妹充满温情。

契约





赤龙

### 对远方的敌人使用魔法！



↑大军压阵，这时就在较远的地方使用魔法攻击吧！根据你所装备的武器，使出的魔法也会发生变化。



↑巨剑锋利的牙齿无法攻击到的敌人，那么就从空中展开攻击。

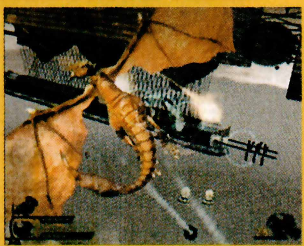


←通过组合按键，可以变化出横斩和纵斩等招数！？

### 泰山崩于前而不动！将敌人尽数斩杀！



↑任何人面对心中燃烧着愤怒之火的卡伊姆都会面露惧色。对于敌人他毫不留情！



攻击的形式多种多样，画面逼真，游戏的操作手感极佳。

### 武器和战龙均可成长



卡伊姆可以装备的武器多达50种以上，除了能装备斧、枪等各种武器以外，经历过战斗磨练的武器还可以得到成长。成长后的武器，不仅可以提高破坏力，更可以使用封印在武器中的魔法。还有，随着故事的发展龙也可以成长，外形也将发生变化。

## 激动人心的故事情节犹如电影般的美丽画面！

游戏舞台会随着情节的发展而改变。每次战斗之前，还可以看到精彩的movie，一幕幕丰富感人的故事情节将尽数展现在你眼前。



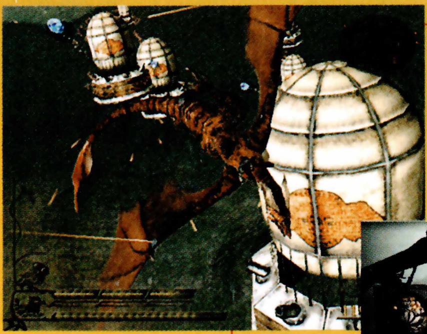


→这一关，玩家要以斜下方的视点前进。

# 牺牲你的肉体就必将得到强大的力量

## 战斗激烈！将敌人全部消灭！共有3种战斗模式！！

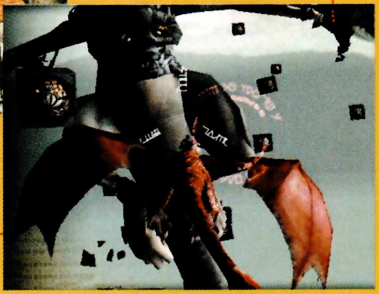
战斗共分为3种模式，在高空模式中玩家需要同时对抗飞空艇、飞行怪物和龙。低空模式的对手则是下方战场上的大批敌军，但同时还要小心魔法使和弓箭手。在地面模式下，卡伊姆会降落到地面与敌人展开面对面的作战，无论是哪种模式，玩家都不能放松戒备。因为敌人是残酷的，不会给你任何喘息的时间。



### 高空模式

**巨大狂暴的龙向主人公袭来！**

↓这个模式中，阻碍你前进的对象是巨大的龙！一般的攻击根本无效，玩家必须迅速找出对方的弱点！



↑在高空中，除了龙以外还有人造兵器，难道要想前进，就必须把眼前所有的东西都破坏掉吗……？

**和帝国军飞空艇展开激烈的空中战！**



### 低空模式

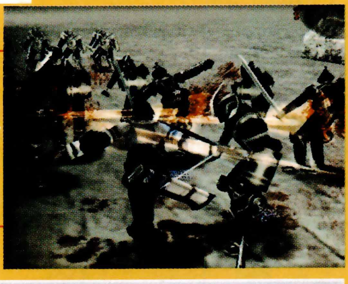
**数千的大军被巨剑一扫而光！**

←玩家可以从高空急速下降，一口气对敌人展开攻击，面对这种强烈的攻击，没有人能够侥幸生还！

### 地面模式

**挥起愤怒之剑将敌人送入黄泉！**

→走下龙背，攻入地城。卡伊姆要面对大量的敌人，尽快破坏敌人的据点，消灭对方的首领！



## 关键点 抱着心灵的创伤，罪孽深重的人类揭开了新的篇章！

本作的每个角色心灵上都受到过伤害。为了种种原因，都被迫牺牲自己的身体和怪物签下了契约。以牙还牙，以血洗血。



→充满狂气的阿莉欧修，良心绝不会因为杀戮而受到责备。





受到丈夫和孩子被军队无情杀害的刺激，精神整个崩溃。这之后，变成了一个以杀害儿童为目的的危险人物，现在她的目标就在身边……。

↓因为和巨大的哥莱姆签下了契约，所以极为擅长地面上的战斗。





自小受到母亲的偏爱而沾沾自喜，但却因此失去了孪生妹妹。因为罪恶感而和哥莱姆签下契约，全身都布满纹章，作为代价是他的时间将停止流逝。



↑雷欧纳鲁，使用双手打击系的特殊武器攻击。





彬彬有礼，不好争斗的绅士。但是，内心其实非常热情，爱情的强烈度也是常人的一倍，并为此而苦恼。牺牲自己双眼的视力和妖精签下契约，为了深爱的塞艾莱不惜任何代价也要战斗到底。

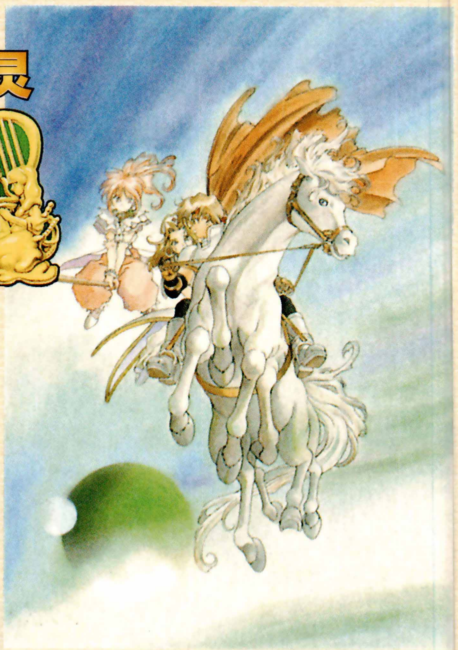
## 焦点 精彩华丽绚烂逼真的动作部分 个性复杂设定详细的登场人物！

驾驭龙作战，主人公降落到地面单独面对敌人！流畅的改变战斗场地，游戏画面毫无停顿。刺激感十足，挥剑斩杀敌人的感觉也极为爽快，相信这款正在开发中的游戏绝对是款顶级作品。而且，登场角色的设定也极其详细！杀人的魔鬼、为爱上同性而苦恼，等等各种人物设定都使人耳目一新。这种游戏类型丰富且画面和动作爽快流畅的游戏，正是现在我们这些挑剔的玩家所迫切需要的。让我们期待发售日的来到吧！

# 如果世上有恶的话，那么它就是人类的心灵

# TALES OF PHANTASIA

幻想传说



**人气RPG的第一弹在GBA上再次登场。由于在PS系列上奠定了超强的人气，大家又能和克雷斯、敏特们见面了！**

| GBA | 厂商：NAMCO | | 发售日：2003年6月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

## 登场角色介绍

登场的角色们极具个性。能够成为伙伴的是这里介绍的6个人。战斗可以有4人参加。



### 克雷斯·阿尔贝因 Cless Alvein

年龄：17岁
身高：170cm
体重：59kg

本作的主人公，自小就受父亲米盖尔之传，学会了精妙的剑术。他心地善良，很会体贴人。



### 敏特·阿得奈德 Mint Adnade

年龄：18岁
身高：162cm
体重：42kg

使用治愈系咒文和攻击辅助咒文的法术士。平常虽然很内向、稳重，但是一旦开始战斗就变成个彻底的巾帼英雄。



### 克拉斯·F·雷斯特 Klarth F Lester

年龄：29岁
身高：176cm
体重：62kg

研究召唤术并习得之的召唤术研究家。对他人漠不关心，特别是对能使魔法的精灵很不诚实。



### 阿切·克莱因 Arche Klaine

年龄：17岁
身高：157cm
体重：自称39kg

半人半妖精的少女，使用直接攻击类型的咒文。性格爽朗开放，对谁都一视同仁。有时会做出没有社会法纪的事情，搞得大家头疼。



### 伽斯塔·巴克赖特 Chester Barklight

年龄：17岁
身高：175cm
体重：62kg

克雷斯的死党，是一名弓箭高手。外表英俊潇洒，不喜欢办事拐弯抹角、拖拖拉拉的人。



### 藤林 铃 Fujibayashi Suzu

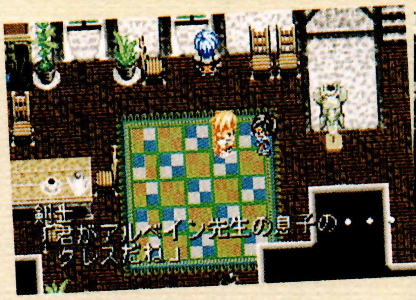
年龄：11岁
身高：135cm
体重：28kg

隐居在忍者之乡，是伊贺栗流忍术的年轻首领。在祖父严厉的教导下，失去了女子应有的温柔，变得冷酷无情。忍术高超。

## 传说的幻想RPG

SFC版《幻想传说》在95年12月发售。迄今为止，它在玩家中还保持着极高的人气。继在PS上移植之后，这回又将在GBA进行移植。在PS版中追加了一些事件，背景画面，增加了伙伴“铃”。本次的移植也不仅是一个简单的移植，在原来的基础上还会增加新要素和新角色。所以无论是新玩家还是老玩家都会在GBA版的《幻想传说》中得到乐趣的。

特别是在GBASP发卖以来，硬件本身即已狂掀波澜的情况下，GBA大作游戏还一个接一个的登场，简直让玩家们快招架不住了。国内汉化小组是否会汉化之？






←↑代表着一个时代的《传说》系列。

### 感动再次涌上心头……




←颠覆原有RPG的常识，动作性超高的战斗。新一代RPG历史从南大大的传说系列开始！

# 本作采用了『传说』系列的若干独具特色的基本游戏系统!!

《幻想传说》采用了很多崭新的游戏系统。续篇的《宿命》和《永恒》都导入了本作的系统并进行了强化。在这里把各个系统做个总结，抽出几个具有特色的系统介绍给玩家！对于RPG游戏而言，对系统的透彻了解可以让游戏变得轻松有趣。

## 聊天系统

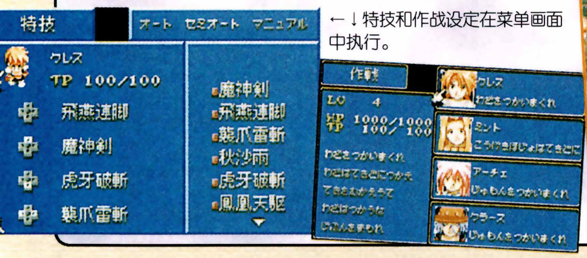
在大地图上和伙伴们聊天是不是很开心哪！聊天对于接触旅途的疲劳可是很有帮助的哦！GBA版虽然没有语音演出，但是谈话内容会在对话框中表示出来。



←大地图上能聊天。聊天时会有指令自动弹出。

## 横版动作战斗系统

横版动作战斗系统在当时以“选择指令”为主流的RPG游戏的战斗系统中可谓大放异彩。玩家可以像玩动作游戏一样控制角色攻击敌人。玩家不直接操作的角色靠AI与敌人战斗。




←↓特技和作战设定在菜单画面中执行。

## 掌机表现不俗!!




↑先使出召唤术，紧接着大爆炸！！画面演出和PS一样出色，在掌机上属于高品质游戏。

## 料理

玩家可在游戏中收集很多料理的材料，按需调制。不必再去商店买昂贵的HP回复和解除异常的药品，自给自足，丰衣足食。




→料理熟练度越高，做出的料理越具高级效果。

# 在GAME BOY ADVANCE上复活!!

## 游戏序盘的故事

在克雷斯得知了一件惊天动地的事情之后，故事便开始了。克雷斯在路上遇见了很多志同道合的伙伴，他们都要与强敌抗争到底……。

### 平和的山村出现了大事

克雷斯和伽斯塔像往常一样去附近的森林打猎。就在他们不在村里的这段时间，企图复活魔王的人袭击了村子。




↑米盖尔的弟子众多。克雷斯从父亲那里得到了一个垂饰。




↑→妹妹目送伽斯塔出门狩猎。村子现在还是一片平和景象……。

### 平和的托提司村









←今天收获真是不小。战斗结束时听到村子那边有奇怪的声音！？

### 狩猎兴起时村子遭到了袭击!!

## 进化POINT 效果提升～Effect Power UP

《幻想传说》在GBA上会有怎样的变化呢？虽然现在还未得到具体的情报，但是可以肯定的是演出效果得到了大幅度强化。比如说敏特使用的“ピコハン”法术。和PS相比要变大不少。依托GBA的强劲硬件，画面不会缩水。



←在敌人头上出现大锤子，不知是个人就得被砸晕。道威力提升没有？

### "ピコハン"巨大化!?

### 冒险的舞台在过去的世界里

托提司村遭到了灭顶之灾，克雷斯的父亲、伽斯塔的妹妹都未幸免于难。二人为了报仇雪恨，决心踏上讨伐仇人的征程。后来在路上遇见了母亲被杀的敏特。从这里开始，故事事态急速变化……无数波折和传奇就此展开。



→为了封印魔王，克雷斯被抛到了过去。



←地形和现在没什么变化，但是出现的敌人却不一样。



→克雷斯希望擅长魔法的克拉斯能加入自己的队伍。

### 为了打倒魔王达奥斯而并肩奋战的伙伴们

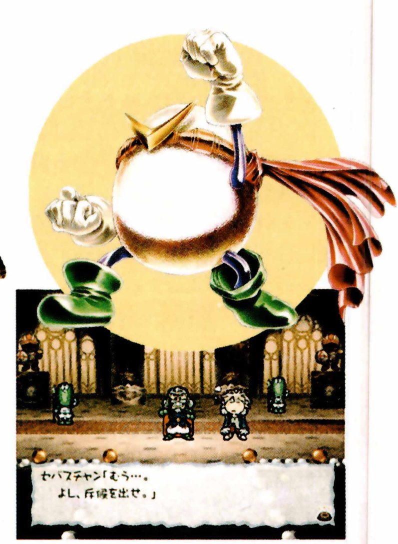



↑故事在过去、现在、未来等不同的时代展开！现在很多游戏都这样设定呢！

游戏界的傻瓜大人!?



# はんじゅくヒーロー 半熟英雄 对 3D




| PS2 | 厂商：SQUARE | 发售日：2003年6月 |
|---|---|---|
| | 类型：S·RPG 价格：未定 | 其他：—— |



本作的发售已经距92年的SFC版《半熟英雄啊、世界变成半熟吧……！！》大约10年了。一大堆傻瓜们共演的搞笑最新作就要在PS2上展开了！阿尔玛月亮王国不知什么奇怪的原因与3D军团陷入了要命的苦战，为了取回2D王国的和平，主角一伙就要借助鸡蛋超人的强大力量来压制住敌人。本次将要介绍的是本作中这一堆傻瓜们的来历、充满谜团的诡异故事和充满乐趣的战斗系统！不要感到太搞笑哦！

## 超强劲！魄力眩到满点!? 游戏开场动画大公开!!

本作的开场动画大公开！从画面来看是2D动画和3DCG的结合影像。而且2D动画部分是《时间爆炸》系列的专业制作人描绘的。看来史氏在半作的制作上倾注了不少力气。

## 故事是这样开始的……

这里是平和的阿尔玛月亮王国。从前和完熟军曾经发生过激战的它借助“传说中的鸡蛋”力量，顺利取回了和平。或许因为太信任鸡蛋的力量了吧，现在的国王天天过着歌舞升平的日子。有一天，大臣突然感到了不祥之兆，果然在那天夜里，谜之声音回荡城内，巨大的“便壶”把城堡吸入了3D空间里！为了返回原来的世界，就必须打败3D军团。来吧，半熟英雄，赐予我们力量吧！



↑打着瞌睡的主人公听见了求救的谜之声音。



你究竟是谁呀！

# 大失败的英雄们

## 游戏的流程和角色介绍

本作是一款S·RPG游戏，玩家的目的是一边死守阿尔玛月亮王国，一边压制住敌军的城池。自军和敌军在地图上有多处据点和城池，玩家要从自军的城池派遣出将军，攻入敌军领域。由于采取的是即时战斗方式，所以随着季节的变化会出现丰富多彩的事件。玩家要利用好指令和各月发生的事件，补充兵士和强化城池，扩展自己的势力。发挥出2D的优势消灭3D军团吧！




↑3D描绘的崭新大地图。己方为2D，敌人是3D。奇异战斗大激突。

现在出阵吧!!

### ① 确认敌人存在后出击!



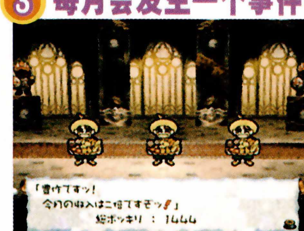
↑对将军发出指示攻击敌方城池。GO GO GO！我的2D军团！

### ② 移动中遇敌发生战斗



↑在大地图上碰见敌人就会进入战斗。开始把3D军团打个稀巴烂！

### ③ 每月会发生一个事件



↑事件随季节和战况而随机发生。其中不乏让人晕倒的超级搞笑事件。

### ④ 攻入BOSS所在城堡!



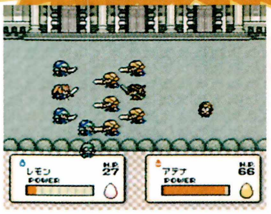
↑压制住大地图上所有的敌方城池后，离艰苦的BOSS战就不远了。



## 关键点 战斗系统大进化！更具战略性!!

《半熟英雄》系列的战斗是在横长的地图上，敌我双方从左右互相捉对厮杀，决出胜负。不过本作既然变成了2D和3D结合，玩家就可以深入到一定的空间战斗了。也就是说玩家可以从敌人侧面攻击，绕到背后偷袭，全方位的军队行动更加自由了。本系列还有特殊的连打按键操作被起名为“连打ring system”。所以本作的战斗变得成为系列最富战略性的了。这里将详细介绍完全进化过的大变化战斗画面。

### 进化的战斗画面!!




→在当年的SFC上，可爱搞笑的小角色们捉对厮杀。

进化

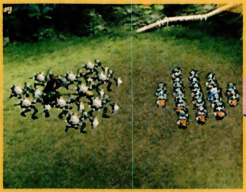


→士兵的数量也增加了。2D角色们把3D空间挤了个水泄不通。

### 进化之1 掌握连打RING系统将战斗引向有利！

本作改良的“连打ring系统”。顾名思义，“连打ring系统”就是在战斗中连按○键，将战斗推向胜利的系统。连打系统可以使己方攻击力不断提高，提升我方部队的移动速度，重新排列整齐被敌人打散的士兵。玩家当然不能只想着从正面和敌人交锋，还要学会突袭敌人疏忽的环节，出其不意先拿下敌人薄弱的地方，一举获得胜利。大家就努力的研究一下吧，根据战况改变战术，彻底打败3D军团。

#### 移动速度提高



↑双方互相怒视！战斗一触即发！紧张的气氛啊！

连打后



→我方士兵集结起来，猛冲到敌人的背后！一鼓作气，攻入！

#### 攻击力升高



↑为进行连打的战斗状况，看起来势均力敌。

连打后



↑和敌人碰上的瞬间连打○键！看，自军攻击力提高了，表情变得更坚定了！！

#### 整理零乱的队伍



↑自军受到敌人痛击，队伍被冲垮了。赶快重整队伍！

连打后



→赶快连按○键，重新排列自军兵士，准备反击！

# 再次开始战斗！

**靠不住的主人公**



→阿尔玛月亮王国的领主。可能是和平时间太久了，领主都变得呆头呆脑了。他能从3D军团手中夺回和平吗？令人担忧啊。

**小妹我♥**



→拥有个性外表的谜之女子。因某种原因和主人公并肩作战，对付3D军团。

**靠不住的某大臣**



↓本名赛巴斯，乃阿尔玛月亮王国三朝元老，现在领主的左右手。文武双全的人道主义者。

**谜之3D军团**



↓由3D大元帅统领的3D军团。其真正目的尚不明了，反正就是一个劲地袭击2D军团。

### 进化之2 鸡蛋也好、舞蹈也好，都进化了！

虽然连打系统在游戏中会起到很重要的作用，但是在游戏过程中他却并非万能的。玩家们在陷入苦战或与强敌对峙时，使用法宝“鸡蛋”就变得极为重要。使用“鸡蛋”后就能召唤强力的“鸡蛋超人”了。本作将有很多新型的“鸡蛋超人”登场。但是超人们有等级和使用次数的限制，使用过多的话就该降级了，所以可以说是最终武器啊，要节约使用哦。




↑围着鸡蛋跳着熟悉舞蹈。好像是某种奇怪的宗教仪式。

### 焦点 在3D空间开始恶劣搞笑的2D角色们，是不是感觉很可爱呀！

大家好。我们家最近流行起来矿泉水鸡蛋来了。用廉价的矿泉水煮鸡蛋比平常的生水煮鸡蛋要好吃点儿。除了2001年在WS上发售的作品外已经过了10年的时光了，《半熟英雄》又出现在玩家面前了！在PS2上以强力的画面复生，但玩家们的等待绝对不是罪过呀。请大家好好关注的是2D角色要在3D空间里展开的搞笑故事。光是看画面就觉得很奇怪吧。虽然有那么点不协和感，但是奇怪的角色们确实很可爱。不过想讨好严肃的大人们就不容易了，因为在他们眼里这些角色都太傻了。

无双报道

特别紧急续报～

# －随身玩伴－ 我的画册

4月24日正式发售～！
在春天温暖和煦的阳光中
制作一本精美的画册吧。





| PS2 | 厂商：SCE | | 发售日：2003.4.24 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ETC | 价格：未定 | 其他：—— |

## 让我们来教你制作全世界独一无二的画册



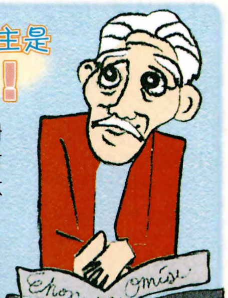

### 制作只属于你自己的特别画册吧

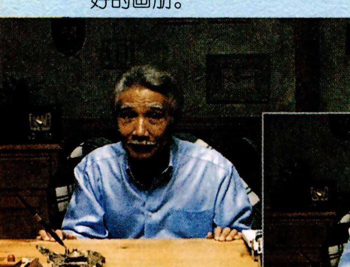
←在对话的时候，玩家可以选择输入不同的话……。以后每次玩都可以制作出一本全新的画册。

除了游戏之外，多罗现在也活跃在商业周边制品及电视节目等各个领域。人气超高的多罗和其他可爱的波凯比们再次在《随身玩伴》系列的最新作《我的画册》中登场，并带你制作清新有趣的画册！上次我们公布了《我的画册》的一部分情报，这次要教大家实际制作画册的方法。输入喜欢的语言，选择中意的图片……开始制作一本精美的只属于你的画册吧。和自己的朋友交换画册的感觉确实不错，如果能把画册当作礼物送给别人，那是一种很前卫的做法，你不想试试吗？另外还有一位特别人物也将在游戏中登场，如果你是一个FANS的话就绝对不要错过这次《随身玩伴》的新情报哦！！

### 不可思议的画册店店主是演员藤村俊二！

玩家扮演的是不思议画册店的顾客，在这里和店主对话，他会教你如何制作出一本好的画册。







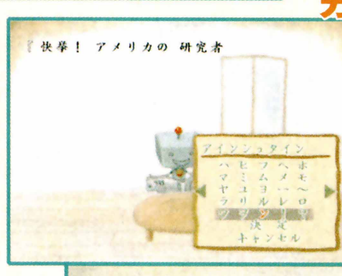
←负责给游戏中店主配音的是人气演员藤村俊二。这个独具特色的人物在他的演绎下显得活灵活现。

### 和多罗一起合力制作画册！




### 输入你喜欢的话吧

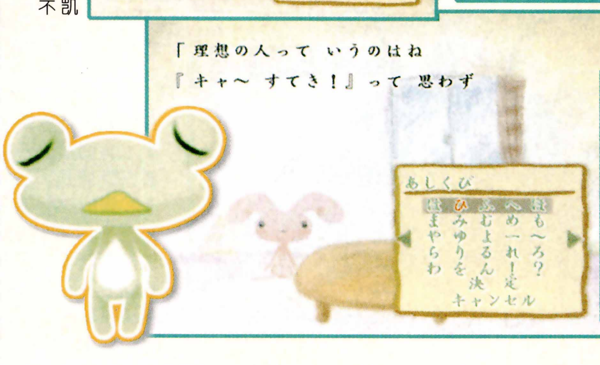
《我的画册》系列最大的乐趣就是可以输入自己喜欢的话。玩家可以将自己的心情化成语言输入进去，不过不懂日语的玩家就没办法了。




→输入人物、物件的名字，波凯比的行动等等，玩家可以根据不同的场合输入不同的话。




←在上面的一栏中，玩家可以输入10个左右的日文假名。




### 想在山上做什么呢？



## 波凯比们敏捷地在画册中跑来跑去！







## 主角共5个人！







←画册的主角每次都可以改变哦！尽情观赏5个可爱的小家伙的故事吧！

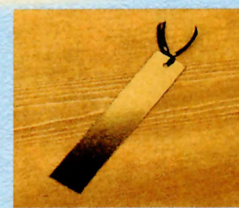
←波凯比和画面背景都会根据对话的内容运动，看起来就好像真的在画册里一样。

## 这是什么道具　金制的书签　银制的书签

在《我的画册》中“书签”等道具也会出现哦。虽然具体该怎么才能拿到现在还不清楚，不过这应该是一个很重要的道具。



←这是制作画册的必需品吗？



所有的都要得到吗？

## 选择对话将改变后面的故事？

随着情节的推进，选择项将会不断出现，从3个词里面选择一个合适的继续进行故事吧。根据你选的词，后面的故事也会发生不同的变化哦！这可是全新的游戏系统。







塔玛、波奇还是约翰!?

←根据你选择的名字，宠物的种类也会发生变化!?

### 或许是在寻找迷路的宠物？




↑多罗好像在找什么东西的样子。大概是在找职员养的小宠物吧。不要哭啊～也许很快就会找到了。




↑你想作一名什么样的奥林匹克选手呢?技巧型、均衡型还是特长型的呢?







世界三大美女！你会选谁呢？



## 自己还可以选择角色和小东西！



玩家连画册中出现的插画都可以选择！而且还能给它起个自己喜欢的名字，好好想想看起什么好呢，偶尔尝试一下好朋友的名字也不错哦！

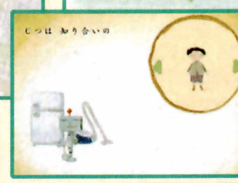
↓在黄昏散步的2个人来到了小吃店，如果是你的话会选择哪种点心呢～。

这个人是公司职员？色狼？还是田中？






来按照你的喜好分配角色

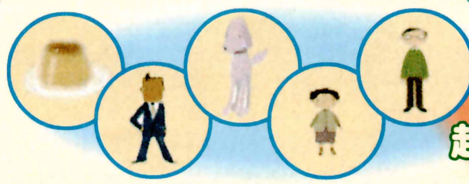


还能看见小狗!?




↑→完成画册之后再重新看一遍，一定感慨很深吧。不行就再来一遍。





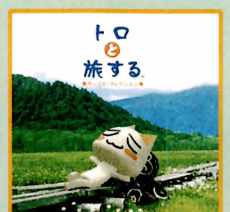
如果是你会给他们起什么名字呢？

## 猫耳情报

### 日本S0212i手机与《我的画册》建立超级无敌的最佳搭档关系



日本现在正在举行凡购入S0212i手机即有可能成为10000名幸运者之一的活动，中奖者可以免费更换成《我的画册》版手机。如果在游戏中输入手机面板上的口令，则可以玩到关于手机的隐藏情节。这个活动截止到4月13日，中国的玩家只能望洋兴叹了。




发行商：日本华纳音乐
价格：2700日元
好评发售中！

### “与多罗一起旅行”的音乐CD正在发售中！

“与多罗一起旅行”是目前正在富士电视台热播的电视节目，在悠扬的名曲中，可爱的多罗向导引领着观众在日本各地旅行。这张《与多罗一起旅行 轻音乐精品集》CD中收集了所有放映至今大获好评的曲目。听着美妙的音乐过一个悠闲惬意的周末吧！



# 无双报道

## ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

### 勇者斗恶龙 怪兽篇·旅团之心

**威力惊人的特技、方便快捷的特技、精灵古怪的特技甚至莫名其妙的特技……DQ系列复杂的系统设定在掌机上重现天日，本次无双报道为DQM介绍的最终回，大家勿漏为要！**

| GBA | 厂商：ENIX | | 发售日：2003.3.29 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：5980日元 | 监制：堀井雄二 |

## 朋友们的命运掌握在你的手中!? 冒险编队的秘密在此完全公开

游戏中玩家最多可以乘坐3辆马车，为了能够在这片传说的大陆上安全地旅行，队伍的编成绝对是一项不可或缺的要素！这次，我们就为大家介绍这个万众期待却知之甚少的秘密！接下来，还有冒险队成员们的最新能力与玩家见面，能否最大限度地发挥他们的能力，这一切都掌握在冒险队的领导——玩家的手中！

在收看本期攻略之前请诸位先在此关注无双报道对于本作的介绍最终回！




### 冒险队的称号要在最初确定!

←先给自己的冒险队起名字，而后为守在大本营的队员编成，组成自己的冒险队伍。

### 仔细掂量队伍编成!!

玩家可以将伙伴编成在马车里，马车中最多可以坐4人，但是由于伙伴们的“体重”各自不同，所以在编排队伍时需要格外注意不要超过马车的最大载重量，否则就无法正常行动了！




↑有各种各样的职业可供选择，编成时要特别注意队伍的平衡性。

### 目标! 冒险队的领导者




→按照伙伴们的期望和特长进行队伍编成，作为旅团领袖的你，能否将他们的能力引发出来?在战斗中步步为营呢?

### 要注意总重量哦!

↓→首先要注意伙伴的体重，只有充分考虑到重量问题，才能有效的进行各种组合编排。

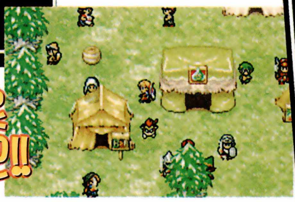


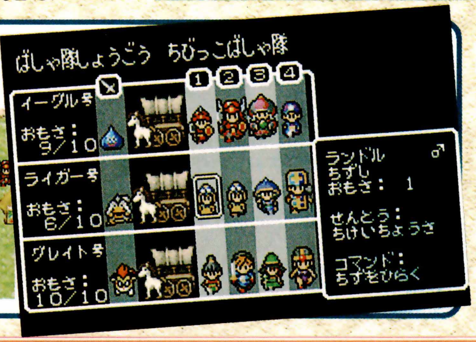




### 和伙伴们一起展开大冒险吧!!

↓→将伙伴们逐个安排在马车中。旅团正式成立！冒险之旅在此启动！






## 独一无二的职业以及新伙伴公开

游戏中有某些可以在移动的同时发挥特技的战友，由于伙伴的职业各不相同，拥有独一无二特技的职业和伙伴就显得尤为重要！他们不仅可以帮助寻找地图上的宝物，还能召唤赌场进行迷你游戏。下面我们就为大家介绍这些握有旅团命脉的奇特职业和伙伴们。




←地图士可以协助冒险队探索周围区域，寻找隐藏宝物。



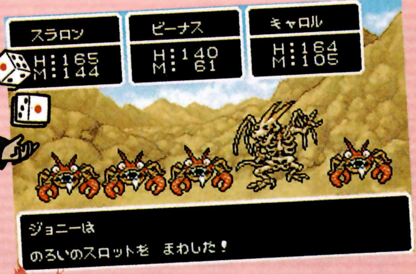
### 商人

不仅是冒险成员，还能够把商品卖给魔物的燃烧着商业之魂的热门职业登场了。商人可以在和魔物激战时发现掉落的金币，并在地图上标出宝物所在地，在队伍中的作用不容忽视。

### 赌徒

完全凭运气在残酷的世界中求生存的职业。战斗中将胜负寄托在轮盘上，特技是呼唤赌场，通过运气决定自己的生死！赌徒是游戏中比较另类的职业，其特性也与其他人截然不同。






←叫出赌场后，玩家可以在那里尽情的游戏。这是赚钱的捷径吗？

### 用色子一决胜负!!

## 职业也分等级!? 其大致分类是…

为了进一步增加系统的深奥程度，制作者对游戏中的各个职业也划分了“等级”。比如，战士这种职业就分成3个级别，在游戏世界中既有儿童战士也有成人战士。也就是说，即便是儿童也有可能是练就了高级职业的战士。职业分级是游戏中一个非常重要的环节，与其相关的系统设定也会牵扯到许多重要内容。那么，职业等级到底是如何划分的呢？不同等级的职业又有什么区别呢？它们在一起时会诱发何种特效呢？请诸位跟随我们一起看看下面的内容。







↑→就算同样是战士，也有着年龄、性别、等级上的千差万别。你的伙伴们又有着怎样的特色呢？他们的等级是多少呢？

**战士等级表**

| 职业 | 使用特技 |
| --- | --- |
| 战 士 | 攻击 |
| 资深战士 | 猛烈攻击 |
| 王牌战士 | 无双攻击 |

上升！攻击力

**魔法使等级表**

| 职业 | 使用特技 |
| --- | --- |
| 魔法使 | メラ |
| 大魔法使 | メラミ、ベキラマ、ヒャド |
| 王牌魔法使 | メラゾーマ、ベキラゴン、ヒャダルコ |

请使用最强力的攻击咒文吧！





### 威力截然不同!?

←根据不同等级，攻击力和攻击招数也千差万别。





### 使用多彩的咒文!

←等级越高，可以使用的咒文也就越多。

## 如果乘坐同一辆马车就可以发动连携技！

如果同样职业的伙伴坐在同一辆马车上，就可以使出连携技。比如，两位战士在同一辆马车时就会发动资深战士的特技——猛烈冲击！这是实战中非常奏效的攻击模式。






←战士和资深战士都能够使出无双冲击！

## 以发动究极连携技为最终目标!!

在大家了解普通连携技后，我们再来认识究极的连携攻击！如果4个同一职业的伙伴坐在一辆马车上，就可以使出究极连携技！比方说，一辆马车里坐了两个魔法使、一个大魔法使和一个王牌魔法使，这4个人就可以合力使出究极攻击咒文“米纳迪恩”！总之，只要将相同职业的伙伴们的力量集合在一起，威力惊人的招数就会随之诞生。



### 同一马车上的同一种职业……




↑爆炸威力极强的米纳迪恩。这是需要4个魔法使齐心协力才能发动的究极连携技，一旦发动就会给予敌人致命打击。



| 职业 | 连携 |
| --- | --- |
| 魔法使×2 | ベキラマ |
| 大魔法使 | ヒャド |
| 王牌魔法使 | メラゾーマ |

### 这样的连携也能发挥最强技

如果魔法使分别乘坐3辆马车，也可以各自使用咒文构成连携攻击！

## 特别奉送!登场怪物大公开!

在传说的大陆上，众多新种类的史莱姆登场亮相！这次介绍的是拥有水、火、星等构成自然界要素的几种罕见史莱姆！请诸位上眼！



**金米糖**

→星星状的史莱姆，角部坚硬，可以使出防御力极高的特技，是战斗中的重要单元之一。



**岩浆史莱姆**

←生活在岩浆中的史莱姆，脾气暴躁，能够自由操纵火焰使出强力的炎系特技。



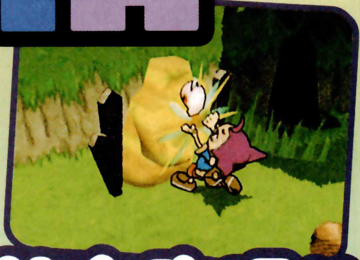
**水中史莱姆**

←成群结队在水中自由生活的史莱姆，可以使出强力的水系特技。与上述两种怪兽有亲缘关系。

新种史莱姆陆续登场!?



# GIFTPIA
## ギフトピア



| GC | 厂商：任天堂 | | 发售日：2003.4.25 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：5800日元 | 监制：西健一 |

# "为了成为大人"在无名岛上尽情奔跑吧!!

在广阔的无名岛上，住着形形色色的居民，这款风格清新可爱的RPG就是从这里开始展开的。故事的主人公波库鲁因为贪睡而错过了成人典礼，为了再一次成为大人，他必须通过冒险收集一大笔钱，不过这对于波库鲁而言绝对是个艰巨的任务。无论如何，无名岛上个性张扬的居民们已经在等待着你的到来！

### 所谓的非主流RPG指的到底是什么？

相对于主流RPG来说，本作大胆地尝试了一种新思路。游戏中的每个角色都能呈现出自己的个性，角色与角色之间的联系非常紧密而且活灵活现，总之，这是一款迄今为止你从未体验过的不可思议的RPG游戏。

### 此山名为"一团乱麻"

耸立在无名岛上的这座山叫作一团乱麻山！山顶的形状好像一个破火山口，看起来深不可测。顺便说一下，这座山的实际高度是1827米。



### 首次特别公开!!无名岛全景特写!!



### 矗立的广告板是观光名胜的证据？

耸立在高台上的广告看板格外引人注目，看来这岛还是个观光胜地。肚子上写着"ナ"(无名岛日文的第一个字母)的这个家伙就是无名岛的吉祥物"无名君"！！



←看板上的无名君摆出了一个很酷的姿势：欢迎光临~

### 可以在建筑物密集的地方存钱！

村公所周围林立着各式各样的建筑物，热闹非凡。这里不仅人流聚集多，也是你冒险的据点，赶快把钱存到这儿吧。


↑这里还设置了ATM自动存提款机！赶快把好不容易赚来的钱存起来吧！

### 温泉？普通池塘!?

发现了一个集中了很多小池塘的地方！在游戏中经常能看到波库鲁悠闲地泡在里面……难道，这是一个温泉吗!?不知道有什么功效？


是温泉吗!?

### 中央是村办公所

岛的中央是关押波库鲁的村办公所。当然，村长也在这里办公，不和他打招呼可不行啊。切记！切记！


←波库鲁被关在村事务所的牢房里，真是倒霉。

### 波澜壮阔的蔚蓝大海！

无名岛被无边无际的大海所包围！村公所前边是一片白色的沙滩，很多人都选择在这里放松自己，在沙滩上聊天或者钓鱼，度过惬意的一天。另外要告诉大家的是，某些特殊人物只会在沙滩上露面，一定要留意他们的行踪！

#### 美丽而清澈的海水!!


←不愧是南国岛屿，周围的海水居然如此完美诱人。好想游泳啊！


→在绵延起伏的柔软沙丘上奔跑。画面充满了张力。

# 在岛上触发各种各样的神奇事件!!

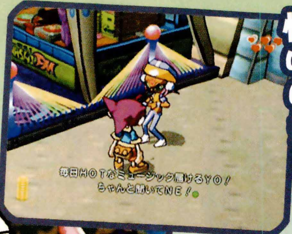
《GIFTPIA》中的每个角色都有自己的独特个性，下面就让我们为大家一一介绍吧！当你在岛上和这些人物相遇时，还会发生许多超乎想象的事件，而我们的主人公波库鲁也会因此而不断成长。究竟要怎样与人交流并处理好各种突发情况呢？这些值得大家好好研究！

## DJ DEEJ



岛上惟一的广播电台（无名FM）的人气DJ，言行举止都非常COOL的女孩！DEEJ和波库鲁的会面也相当引人瞩目！总之，广播里能听到这个岛上的最新新闻，估计应该是收集情报的主要途径。

### 快听听新闻吧!!





↑波库鲁正在和DEEJ一起练习磨盘。一定要认真学习！

## 外祖母



大大的眼睛和奇怪的发型都给人留下深刻印象的老奶奶。别小看她的大鼻子，这可是能够用来占卜的神秘器官！不过，她的占卜真的能够灵验吗……

### 吓了一跳吧!!



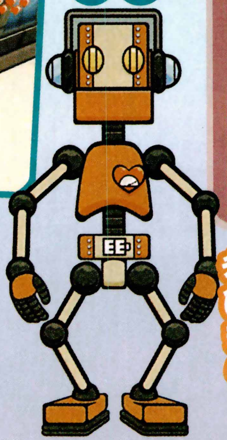
↑代替水晶球的鼻子能够用来占卜全世界！?不可思议啊！

## 迪布

### 这是什么机器人？



↑与常人不同，迪布连说话方式也非常DJ化。



担任DJ DEEJ助手的橙色机器人，说话的口气也像个DJ。不知道他和村公所警察署的机器人有什么关系？

## 小猴子

### 真剑对决!!



↑小猴子准备投入战斗！攻击分为上、中、下三段！！



喜欢调皮捣蛋，生活在无名岛森林中的猴子，经常给岛上的居民造成各种麻烦。为了解决居民的难题，波库鲁该怎么处理呢？

## 奇比塔

### 我的球哪儿去了？





生活在岛上的少年。因为头发卷曲蓬松所以头上总是戴着帽子，看起来他正因为找不到球而烦恼，我们赶快帮他想办法吧。

## 关键点 《GIFTPIA》角色设计 FURIFURICOMPANY的访谈摘要

《GIFTPIA》的角色造型由个性派设计人FURIFURICOMPANY担任。现在就让我们听听一手创作本游戏所有人物的FURIFURICOMPANY的感想吧！

**Q 设计上的最大难点是什么？**

**A** 要知道，我必须设计出超越监督西健一头脑中想象的人物，这真是既快乐又辛苦，不过也没有什么特别难的地方。大概是因为我喜欢这种任意发挥的工作吧。（笑）

**Q 哪个角色的创作比较辛苦呢？**

**A** 如果非要说的话，大概是匹匹(右侧人物)吧。我一边设计他一边考虑，这样的角色出自任天堂合适吗?

**Q 还有什么故事可以告诉我们吗？**

**A** 当匹匹的设计工作陷入困境的时候，正好有个设计员从我身边走过，当时我不禁大喊道“就是这个！”，其实匹匹就是这样被设计出来的。



匹匹

**FURIFURICOMPANY**

承接过各种杂志广告的人物设计、包装设计、游戏制作、洋娃娃、交通工具等设计公司。在业界小有名气的活跃人物。

## 《GIFTPIA》的监督人西健一谈游戏角色!!

在设计人FURIFURI的建议下，我们最初的构思是设计出“虽然一开始不觉得漂亮，但是越玩儿越可爱的角色”。这个构思的人物原型就是E.T，仔细研究过电影以后，波库鲁等角色就随之诞生了。这种逐渐渗透出来的感觉一定会让大家满意的。



↑渗透出来？嗯～可能还真是这样。

## 焦点 人物的颜色和动作都非常出色！

游戏中人物的颜色格外引人瞩目，所以整个画面的色调非常鲜亮而且非常华丽，看起来会给人很亲切的感觉。此外，每个角色的动作也是经过精心考虑的，既要衬托出他们的个性，又能散发出一股自然的魅力。这些都将使游戏乐趣倍增！



↑被关在牢房里的主人公与这里最有威信的村长！




# 全员复活计划启动

## トランスフォーマー

**变形金刚**

| PS2 | 厂商：TAKARA | | 发售日：2003年秋 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

**1984年诞生的变形机器人"变形金刚"即将在PS2上复活！在世界范围拥有极强人气的变形战士们，在最新CG技术的支援下将有怎样的进化呢？下面就让我们进入最热血的机械世界，一睹曾经PS2版《变形金刚》的风采！**

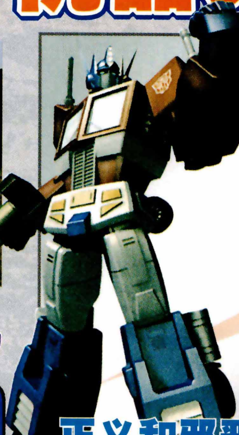
## 人气最高的变形机器人逆袭PS2!

诞生于1984年、风靡全球的变形机器人动画《变形金刚》终于迎来了它的第二次复活。本作由曾开发过许多机器人游戏的Winkysoft负责制作，画面效果魄力巨大，机体造型完全忠实于原著，制作人以让饭斯们会感动得热泪盈眶为目标，正在夜以继日地拼命地工作着。



**变形金刚的完全再现**

犹如梦幻般的情节再度上演！看到这样震撼的画面让人心情久久不能平静。



### 正义的汽车人军团

面对企图支配宇宙的邪恶霸天虎，正义的汽车人们勇敢的展开了反击。以第一代领袖擎天柱（左图）为中心，他们肩负起了保护所有生命的使命。这场波及全宇宙的战争就这样持续了几百万年……



汽车人军团优秀而杰出的第一代司令官擎天柱。

### 你还记得变形金刚的历史吗?

变形金刚诞生在遥远的星球塞伯特恩上，整个故事围绕着爱好和平的汽车人与邪恶的霸天虎之间永无止境的战争展开。除了玩具以外，变形金刚的动画也大获成功，曾经在全世界掀起了一股狂热的变形金刚热潮。









变形金刚在美国大受欢迎，该作在引入我国后也造成了轰动性的效应。

## 正义和邪恶之间新的战争再次展开

### 邪恶叛逆的霸天虎军团

企图支配宇宙的邪恶势力，在号称破坏大帝威震天的带领下，霸天虎怀着对能量块永无止境的渴求展开肆无忌惮的掠夺。



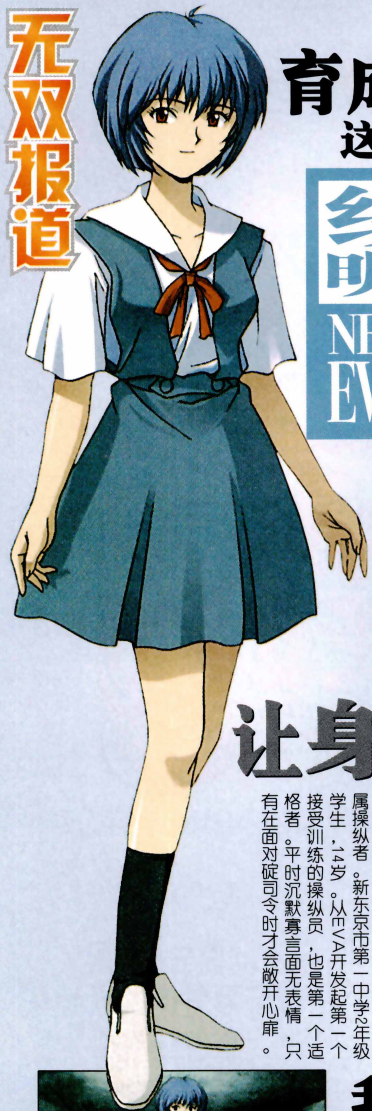

霸天虎军团的领导人威震天，几乎没有弱点，威力强劲，后来借助宇宙大帝的力量进化为惊破天。



无双报道

# 育成绫波丽的同时补完明日香
## 这个计划的名字叫作……

# 绫波 明日香 育成 补完 新世纪福音战士 NEON GENESIS EVANGELION 计划





| PS2 | 厂商：GAINAX | 发售日：2003年夏 |
|---|---|---|
| | 类型：育成SLG | 价格：未定 | 其他：—— |

**我们又见到了不喜欢与人接触、习惯独处的绫波丽。在游戏中玩家要扮演保护监督责任、教育并帮助绫波丽成长，这就是《绫波育成》计划的概要。不过这次我们还要肩负起育成明日香的任务……**

## 让身心自由成长的教育方法

泛用人型兵器福音战士零号机的专属操纵者。新东京市第一中学2年级学生，14岁。从EVA开发起第一个接受训练的操纵员，也是第一个适格者。平时沉默寡言面无表情，只有在面对碇司令时才会敞开心扉。

《新世纪福音战士EVA》这部动画巨作在日本产生了巨大影响，在1995年10月至1996年3月的播出时段甚至变成了一种社会现象。本作是从PC版和DC版养育绫波丽的育成游戏移植而来的，本作中玩家不仅可以养育丽还要照顾明日香，当然，最重要的是深入她们的内心，进行心与心的交流。在游戏中，我们要一面帮助两位女孩子按照自己的个性成长，一面感受她们内心的喜怒哀乐，女孩子复杂的心事是我们必须担负的。



EVA二号机专属驾驶员。原著中的第二适格者，14岁。从德国到日本与丽和碇并肩作战。其个性与丽形成鲜明对照，是个把喜怒哀乐都写在脸上、个性很强的女孩。作为驾驶员的天分极高，来到日本后和丽进入了同一所学校。

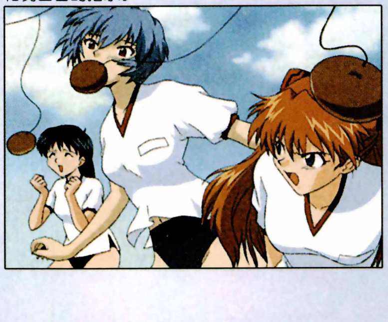
## 我来扮演保护监督



开始时丽和动画版一样没什么表情……



操作画面，玩家要在这里下达对丽和明日香的指示。

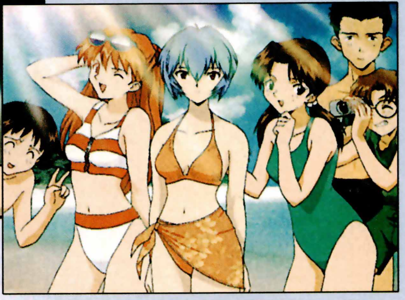


## 吃面包赛跑中的面包究竟是怎样挂起来的呢！

## 身着泳装和体操服的丽

由于教育方法不同，游戏中也会出现与动画版完全不同的情节，非常值得瞩目。





## 与使徒战斗

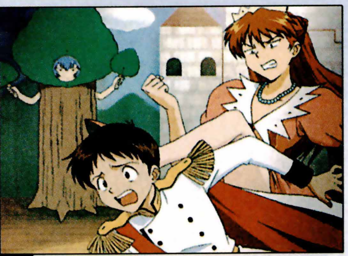


战斗画面登场。如果使徒来袭，各驾驶员都会坐上EVA迎战。



脸颊泛红的丽手捧着一个包装精美的盒子，难道是送给玩家的吗……真是期待啊！

## 明日香和丽



明日香用脚猛踹碇，后面是扮成树的丽。

## 各种的日常生活

# 新的商店、新的伙伴、还有—
# 今年夏天会有不寻常的预感



| PS2 | 厂商：NEC | | 发售日：2003.3.27 |
|---|---|---|---|
| | 类型：恋爱SLG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

**以咖啡店为舞台的美少女恋爱游戏《Pia 爱神有约》系列最新作登场。这次的故事围绕着女主角高井沙也加再次展开。本次的报道将给大家带来游戏的基本故事情节和人物角色。**

爱神有约3·夏之假日

## Pia キャロットへようこそ!!3

We've been waiting for you.
Roll around,summer has come,again.
I'd love to feel the sun with her smile asbright as it.

～round summer～



高井沙也加

## 爱神有约4号店开始营业 到底是去呢，还是不去呢？

一直在爱神有约的总店打工的主人公神无月明彦，某天突然被店主叫住，希望他能够到开设在海滨度假胜地的4号店去。在和同一所学校毕业一起打工的同事高井沙也加商量过后，沙也加也鼓励他“加油吧”，不过对于明彦自己而言也有着想在总店工作的理由——。那就是和自己的心仪对象沙也加在一起，怀着这样矛盾的心情，本作的故事展开。



故事就在这严肃的气氛中展开。去4号店工作的明彦与沙也加之间的关系究竟会演变成什么样子呢。



担任4号店代理店长的羽濑川朱美。虽然有时候也会犯一些小错误，但个性开朗的她一直在努力经营好4号店。





在沙也加的欢迎会上，4号店的全体员工一起拍照留念。今后的生活真是令人期待啊。

平时总是笑容满面的她，现在看起来却一脸孤单寂寞的表情。难道之前在2号店发生了什么吗……？



## 7/30 美滨海岸站

### 怀着不安的心情，明彦出发前去4号店 在旅途中，见到了一个扎着可爱发带的女孩子

结果，明彦决定在暑假的时候去4号店工作。出发的那天，沙也加也到车站为明彦送行。直到最后，明彦都在期待着她能够挽留自己，可是2个人却什么也没说，就这样在发车的汽笛声中默默分别。没有了沙也加，在咖啡店工作也就没有任何意义……。





登上列车的明彦正在昏昏沉沉时，却听到了一个清脆的声音在耳边响起。这个可爱的头上扎着大蝴蝶结的女孩的名字就叫作爱泽友美。她和主人公是什么关系呢？对游戏的进行又会有什么影响呢？

实际上，友美是从2号店来求助的，在去4号店的路上却偶然遇到了主人公。

## 8/9 Pia爱神有约4号店

### 人手不足的4号店！！ 玩家是到这里来帮忙的吗……？





沙也加来到了4号店，即使她不是为了追明彦而来，明彦也依然非常高兴。

虽然一开始有些不安，但是4号店的人都很和善热情，尤其是代理店长朱美，所以很快明彦就适应了这里的工作。但是，新开张的店也格外的忙，人手依然不够，于是1周后，从总店又调来了新的员工，她的名字当然就是——。这天起，明彦和沙也加的故事终于又迎来了新的篇章。游戏也将从此展开新的剧情，有情人能否终成眷属，就看你在游戏中的表现了。

# 此花3 KONOHANA 3
～偽りの影の向こうに～





终于到了园内的一群人，这次等待着他们的不是什么事件，而是愉快的5人组!?这次的《此花3》与以往有所不同，游戏情节以搞笑内容为主。不知道玩家你能否在这个乐园中体验到本作那细致入微的情节呢？

## 剧情介绍

我想去水上小岛！美亚子某天突然这么说道，为了在美亚子面前显示自己，惠使出一切手段想拿到票，最后在忍和尚人的帮助下成功搞到了门票，然而在他们面前似乎随时都会发生紧急事件！



因为抽中马铃薯片大奖而得到门票的2个人。



惠和忍，美亚子和尚人4个人约好要一起去园内游玩。

## 在和平的水上小岛到底会发生什么……





| PS2 | 厂商：SUCCESS | 发售日：2003年5月 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：3800日元 | 其他：—— |

## 终于来到了美丽的水上小岛啦

3个人终于平安无事的来到集合地点，可以应该一起来的尚人却因为和美亚子吵架(?)结果没来成。而且美亚子事先已经领了票，而且也没有收到任何尚人的留言，只好3个人进了园。其实，美亚子突然断掉的手机里全是尚人打来的留言……看来，美亚子早已料到了这点，故意关掉了手机，所以才有下面的一点小麻烦。



## 因为认错人而遇到了倒霉事!?

3个人好不容易终于到了游乐园内，可是刚一进去就被4个不认识的人叫住了。原来他们把惠错认成一个他们等了半天的同伴，这时，4人组的其中一个人又对美亚子有些无礼……



正在等人的这4个人里其中一个家伙是摄影狂。



美亚子将这个喜欢拍女孩子的摄影狂痛扁一顿。

### 每个角色的声优现已正式确定！

担任众多主人公的声优现在终于决定了！除了上面几个人物外，获原尚人由铃木正和配音，风间壬和子则由井上富美子负责配音。

## 一场奖金10万日元的比赛

这个4人组参加了游乐园举办的最佳摄影大赛，一等奖的奖金有10万日元！听到这个消息，美亚子兴奋得不得了，可一知道事后不能参加，一下子又变得情绪低落。



正在商量等会要去哪里的忍和美亚子。





雅是这个5人组游玩活动的发起人，由于迟到，另外4个人才将惠错认成他。

## 在这种地方也引起了骚动……



把大部分的设施玩够了后，惠为了给壬和子买礼物到了商店。可是，美亚子喜欢小甜饼，忍喜欢花茶，2个人产生了意见分歧，又引起了一场骚动。最后的结果又如何呢？

## 惠和美亚子在观览车内约会!?

在制造了各种骚动后，3个人依然玩得高高兴兴的。不过，这种短暂的和平难道正是事件发生的前兆吗!?







### 关注此花3请登陆网络

2月14日起，此花3的各种情报将在网上设立专栏，除了最新的信息外，更有游戏壁纸可以下载！

http://www.zdnet.co.jp/games/

# 鬼武者 無頼伝
ONIMUSHA BURAIDEN

## 发表会上公布的「鬼武者」以崭新玩法出现

### 从女主人公到幻魔，系列的角色们纷纷演出！

本作的可使用角色非常之多，有在《鬼武者3》中预定登场的明智左马介，《鬼武者2》的柳生十兵卫，还有各作中都不能缺少的大美女枫。玩家如果还可以尝试一下当反派角色的感觉，刀足轻、三目、马赛拉斯等幻魔都任你随意挑选。另外，听说还会出现不是本系列的角色……




**「1」和「2」的主人公&女主人公**

看来还是主人公和女主角最具人气。左马介和枫正在合力围攻十兵卫……，太不可思议了。




**从幻魔杂兵到马赛拉斯！**

来使用幻魔的小喽罗们战斗一定很疯狂。估计高机动力的三目和BOSS幻魔马赛拉斯很强大！？

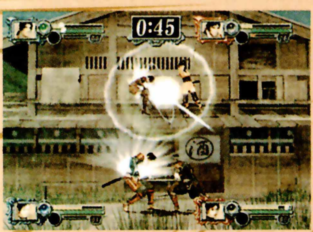
| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：2003年11月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

**有传闻说金城武等不到《鬼武者3》在明年发售，无论是真是假，今年11月将会诞生一款也是有金城武参加的游戏，它就是《鬼武者－无赖传》！**




### 最多可以用「鬼武者」的四个角色对战！

以前的“鬼武者”是单人游戏，本作可以最大四人同时对战。大家聚在一起玩“鬼武者”绝对超爽！



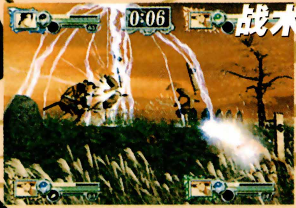

在本作中有很多对战场地，酒场和草原很具魄力。



**鬼武者vs鬼武者！能够在这场壮烈战斗中活下来吗……!?**

## 充满爽快感的招数

连打按键使出爽快的连续斩，最后用华丽的鬼战术结束敌人的生命……。前作的爽快招数在本作会得到发扬光大。当然，本作还会出现前作没有的一些招式，以承广大之名，期待各个角色的华丽表现。




**战术壳！**

左马介的战术壳——雷电劈向刀足轻！还有其它属性的攻击吗？




**这个招式!?**

从上空发动的强力攻击技！这些招式只有在对战游戏中才会出现。

## 「鬼武者」的世界扩展全球！

最近，《鬼武者3》的发表会在东京、香港、洛杉矶、巴黎四地举办。游戏监督稻船敬二解释了为什么选择巴黎做舞台，并起用法国著名影星尚·雷诺的原因，“鬼武者系列在国内已经突破百万，但是我们的目标是要在全世界发售300万”，稻船敬二对记者这样说。

**●ONIMUSHA MOVIE**

以前曾经报道过，鬼武者在好莱坞中制作。现在到了创作剧本的阶段，进展很顺利，2005年前半年预定上映。

**●ONIMUSHA ILLUSION**

在拉斯维加斯大饭店举办的娱乐项目中，日本武士的登场尚属首次。预定《鬼武者3》发售的时期将在公演上公布。

**●涉谷放映「鬼武者」影像**

发表会当天即3月10日开始，“鬼武者3”影像在涉谷放映长达一周时间！没有看到的人可以到官方网站去瞅瞅。

**相关影像请到以下网址观看！**
http://www.capcom.co.jp/onimusha.



涉谷的大屏幕上每隔15分钟播放一次鬼武者3的影像。

## 少年队 锦织一清的 GAME超喜欢！ <出差版>

**在发表会之前实现的紧急会谈！一清的野望是……？**



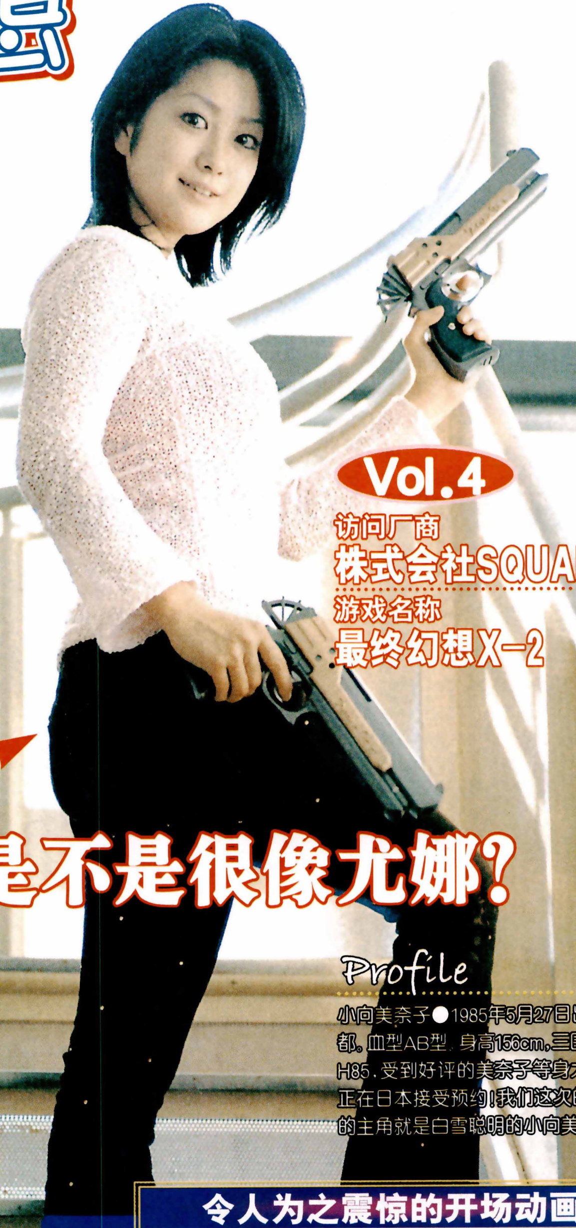
“好久没见到稻船君了。虽然我们年龄相仿，可每次见到他都觉得像见到自己和蔼可亲的大哥哥一样。谢谢稻船百忙之中抽出时间来亲临我的歌舞剧。我热切期待着《鬼武者3》的上市（真想早点玩到这款超级大作啊！）。这次的演出阵容真是豪华至极，向金城武和所有那些制作该游戏的伟大员工们致敬。为了自己也能出现在稻船的作品中，我每天都在努力着。”

「任重道远……」

# 变装的魅力是昔年的梦想

## 小向美奈子直击取材话题最新作!

人气偶像小向美奈子再次出发对游戏厂商进行直击取材。这次她将带我们领略正在热卖中的RPG大作《最终幻想X-2》!鸟山和北濑两位FF大腕就最新作的情况进行了说明。



### 令人感动万分的换装系统!




作为游戏最大亮点的换装系统在发售后得到了玩家的一致赞赏。一向喜欢“魔女变身动画”的小向美奈子在看完尤娜、莉可、帕因3人的华丽变身画面之后也不禁喜不胜收。

**Vol.4**

访问厂商
**株式会社SQUARE**

游戏名称
**最终幻想X-2**



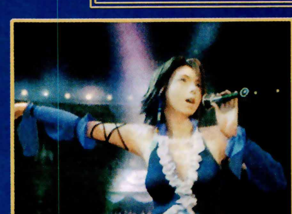
早期公开的尤娜的持枪画面，美奈子再现的就是这个镜头，她手里拿着的是和尤娜双枪造型完全一样的枪型手柄“小蜜蜂”，由真实美女扮演的数码美女是不是有几分神似呢?

## 感觉是不是很像尤娜?

**Profile**

小向美奈子●1985年5月27日出生于东京都。血型AB型、身高156cm，三围B90，W58，H85。受到好评的美奈子等身大小的模特正在日本接受预约!我们这次的采访活动的主角就是白雪聪明的小向美奈子。

### 令人为之震惊的开场动画!



尤娜在本作的开场动画中一改前作中召唤士的形象，而是出人意料的以歌手身份现身虚拟演唱会。她的头发和衣襟都会跟随舞步自由摆动，再搭配上热力四射的舞蹈和生动逼真的表情，真是让人心潮澎湃!可是，这种俘获人心的CG到底是如何制作出来的呢?



# 觉醒吧，少女！

## 全系列的惟一续篇终于登场了！





小向美奈子对帕因的评论是「好像男人一般给人安全感的女剑士」。

# FINAL FANTASY® X-2

最终幻想X-2

| PS2 | 厂商：SQUARE | | 发售日：2003.3.13 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：7800日元 | 其他：—— |

**系列的首部续篇、华丽的换装系统、高素质的过场动画……在各个方面都独占鳌头的《最终幻想X-2》终于发售了！这回小向美奈子勇敢地向SQUARE发起了挑战，在她的"威逼利诱"之下，制作人北濑和导演鸟山交代了开发过程中的酸甜苦辣，FF饭斯请特别留意！**



Motomu Toriyama

SQUARE 第1开发事业部
《最终幻想X-2》导演

## 鸟山 求

在《圣龙传说》到《FF7》，再到《FF10》，一直负责制作游戏中的事件部分，在《FF10国际版》和《X-2》中担任导演。对于FF系列作出了巨大贡献。这次对挑战FF新续篇《X-2》有何感想呢？

## 迎接续篇，挑战——。



Yoshinori Kitase

SQUARE 第一开发事业部部长
《最终幻想X-2》制作人

## 北濑 佳范

负责《FF5》事件部分的制作，并参加了《6》、《7》、《8》、《10》的制作工作。在开发本作的同时还要负责第一开发事业部的其他日常事物。一直与FF之父坂口博信保持默契合作的史氏栋梁。

### 不仅仅是肢体动作 更加要向逼真的表情发起挑战

——看完这次《X-2》的宣传片有什么感想？

小向■尤娜热舞歌唱的画面太让人吃惊了！表情细腻，舞姿优美！我都看呆了。

鸟山■从FC时代起，FF系列就非常注重开场动画的素质，高品质的开场动画可以很快把玩家吸引到游戏中（笑）。

北濑■说到角色表情的描绘，这也是史克威尔的初次尝试呢。

小向■为什么这次的主人公是3个女孩呢？

鸟山■因为这是FF系列的第一部续篇，我们想做一些以前从未有过的改变。

北濑■如果是3个女孩子结伴旅行，更能带给人一种有别于男性主人公的热闹而华丽的感觉。

小向■原来如此。所以"换装系统"也就随之诞生了吧……其实我一直非常喜欢像《CUTIE HONEY》这类变身少女动画呢。

鸟山■说到变身画面，我们确实研究过《美少女战士》（笑）。小学生和女孩一定很喜欢这些吧。

小向■原来如此。对于这次的续篇还有什么遗憾吗？

北濑■是的。虽然我们引入了前作的世界观，但是我个人还是希望能尝试全新的挑战。

### 如果公司内部没有竞争 就无法诞生好作品

小向■其它开发小组的反映如何呢？比如《FF12》的开发小组，他们怎么说呢（笑）？

鸟山■这次《X-2》的风格自成一体，大家的感受都是"好刺激啊"

热点要素在此披露！

## 换装场面华丽耀眼美伦美焕！

对于通过改变人物的服装获得各种能力的"换装系统"，小向美奈子一直赞不绝口。大概是因为看了《CUTIE HONEY》、《美少女战士》等影片萌生了自我变身的愿望吧。"其实从很久以前，我就有让游戏角色变身的打算了。这回三个漂亮的女主角终于将换装的魅力发挥出来了，也算是了却我的一个心愿吧！"（北濑）

莉可带来了性感绚丽的变身画面！



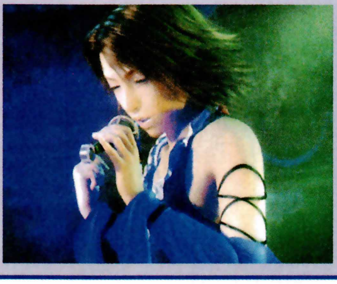
# 「如此逼真的动态足以让玩家瞠目结舌！」

## 热点要素在此披露！ 高素质的开场动画令人心旷神怡

一场没在虚拟舞台的实况演唱会掀开了游戏的序幕。据鸟山先生透露："这次的歌曲和舞蹈由幸田未来亲力演出，公司在制作游戏画面时除了身体动作外也格外注意人物面部的表情，希望尽量达到很逼真效果……其实让尤娜扮演歌星和故事情节也有很大关系，希望大家都能喜欢。"（鸟山）



表情丰富的歌唱！舞蹈！



「尤娜的眉毛和嘴唇全都在动！太厉害了！太让人吃惊了！」（小向）



看得哑口无言目瞪口呆！



美奈子毕竟是女孩子，对于换装系统非常感兴趣。小向说："可以选择的服装很多，人物很可爱，而且变身时的姿态也好华丽。"

或者"从小到大没玩过这么棒的游戏"……

**北濑■**毕竟公司内部需要竞争，否则就难以诞生好的作品。

**小向■**没玩过前作的人也能适应这款游戏吗?

**鸟山■**就算知道前作的内容，有时候也会出现剧情不能完全理解的情况，所以玩没玩过前作都没有问题。

**北濑■**大概也会有人对此不知如何是好吧（笑）。

**小向■**非常感谢两位的回答！

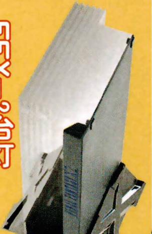


## 随游戏诞生的两款周边

HORI公司开发的PS2周边。外形与FFX-2的女主角尤娜所使用武器完全相同，玩家可以双手持枪攻击画面中的敌人。控制器上配有与标准PS2手柄相同的按键和振动机能，对应其它光枪游戏。




专用枪形手柄FFX-2



FFX-2台灯

能够分别对应PS2横竖摆放的台灯。支撑PS2的两端部分刻有FFX-2的LOGO（连体铅字），可以利用附送的USB连线与PS2主机连接。接通电源后，LOGO会亮蓝灯。

## 热点要素在此披露！ 「最喜欢的人物是帕因！」



"帕因看起来像男孩子一样帅气"——这就是小向喜欢这个角色的原因。"尤娜和莉可都是那种开朗活泼积极向上的角色，帕因则截然不同，她被设定成一个很酷、很冷静的角色，所以一下子成了众人的焦点。"（鸟山）"至于最喜欢的服装吗……应该是充满民族特色的调教士吧，她太漂亮了！"（小向）。



最喜欢的衣服是这一身

除了服装以外，对上面的动物也很感兴趣。「主要角色的替换服装由野村设计，其余的则由 <本负责。两个人的默契配合最终完成了华丽的变装系统。」（北濑）



## 绽放耀眼光芒的与众不同的角色





一旦开始变身，马上就会转入换装画面。在光环的包围下，服装由下至上逐渐改变，图中是莉可从盗贼变身为赌徒的画面中最性感的一幕！



「人物和服装的造型众多让人眼花缭乱，绝对值得一看！」（小向）

## 「游戏中的角色既可爱又漂亮！这是一款女孩子的梦中游戏！」



# 超越无尽时空追杀幻魔，
# 两名鬼之武者就在你的眼前！

“一闪”一向是《鬼武者》系列的招牌亮点。本作《鬼武者3》将为这场漫长的战斗画下休止符。在这次的制作发布会上，透露了许多冲击力极强的内容，从已经公开的游戏画面上，我们可以预感到鬼武者最终章的巨大震撼！



# NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

3月18日～4月4日

发售

游戏

## 2003年3月20日 妖精战士 精灵的黄昏



机种：PS2
厂商：SCE
类型：RPG
媒体：DVD

当年在PS上率先突破百万的超级RPG游戏最新作，正式进化到3D画面。但可惜游戏系统并不成功，整体水准比较于同时期的游戏也不算高。

## 2003年3月21日 瓦里奥制造



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：ETC
媒体：卡带

任天堂游戏最佳代表，上百种小游戏可供游戏。而且每一种游戏都值得玩家再三玩味，乐趣非常丰富，绝对是一部百玩不厌的作品。

## 2003年3月27日 第二次超级机器人大战α

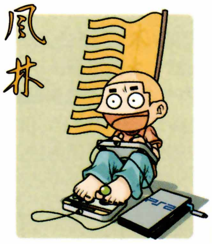


机种：PS2
厂商：BANPRESTO
类型：SLG
媒体：DVD

在PS2上推出的第二款机战游戏，可以看得出制作公司的态度确实有了改变。全新的动画更加精美，机战迷玩后绝对会大呼过瘾。

## 评论人

### 风林



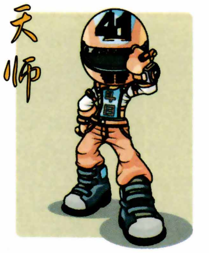
这期错过了很多评论的好题目，真是遗憾，下期争取全部补全。而在上期答应大家的三版本灵魂能力2评论比较也因为风林手头紧张而流产……真是只有以死谢罪啊……善良的人总是没有好下场吗难道？积点德，这期游戏的分数还是给高点吧……

虽然没有标明4，但剧情还是延续前作的，本次就是以1000年以后为舞台的。虽然最新作中不再有前作熟悉的角色登场，系统却有所继承。例如前作的技能“全体治疗术”，本次改名为“生命能源”。游戏整体来说是越来越差，丝毫没有更多令人感兴趣的要素。

“好玩”两个字已经足以概括全部了，任天堂眼里的“游戏”已经通过这款游戏向我们阐述得非常明确了。没有感人的情节、没有复杂的系统，就是从最简单的步骤做起，比如MARIO一个跳跃的动作，就可以独立成为一个值得反复挑战的游戏……实在令人感动。

又是机战，不同的是这次终于拿史上最强机战游戏α来开刀了。最新的故事发生在前作结束几个月之后，看来斑普是准备把这个单开一个系列发展了……除了那些人气的机器人依旧外，系统上本作也作出了一定的强化，3D与2D结合的方式在PS2上表现得更好。

### 天师



GBASP的价格下跌已到850，是否合理呢？有了SP，最大的好处是可以随时随地坐下来玩。天语推荐的游戏是“GTA3/瓦里奥制造/塞尔达4把剑/街霸方块”，晚上回宿舍后总要在黑灯情况下玩一会儿。更发现SP可以当“手电”，上下楼时绝对可以照明，比手机都亮！

虽然以3D姿态登场，但是能否能够延续系列前作带给玩家的游戏感觉还很难说。号称SCE头号RPG，并没有看出有什么特殊的地方来。如果你是ARC THE LAD的拥趸，在玩过本作之后难免失望，因为游戏里可能就没有你想要的东西，反倒像延续招牌抢钱。

在这款游戏里有很多款小游戏，每个游戏几秒钟就能搞定。给十分，是说天语的推荐度最高。外形小巧且拥有背光的GBASP非常适合在任何情况下游戏，而这款“小品汇萃型”的作品更是可以和主机完美捆绑，随时体验。这是典型的“任天堂制造”的游戏。

话说日本有个厂商叫BANDAI，另有一子BANPRESTO，相依为命，以制造机动战士高达为生……机战又来了。为什么我想玩的游戏几年都出不来续作，或是续作提前夭折，而“第N次机器人大战X”的生命力却如此旺盛？难道我已经不是玩家了？

### 星尘大海



三月末的游戏大作发卖狂潮果然迅猛，但确实强极的游戏怎能有不买的理由？在奋战机战α2和狂砍灵魂能力2的时候，想想自己购置逐行电视计划的落空也就不那么伤心了，都是值得研究的好游戏啊，最近脑中默念句：“走召弓虽，真空波动斩”。

妖精战士系列的最新作没有辜负FANS的期待，简易的系统和清新的音乐以及PS2机能渲染下的特有柔和画面，本作在游戏进行方式上颇有一些同类RPG的影子，看来SONY也在不停突破，有特色的剧情也和系列风格颇为吻合，战斗画面系列最高，有望多卖。

任天堂再次向人们证明了什么叫游戏性，不用好的画面，不用CG，不用高机能，有的只是游戏，海量的再编辑小游戏连续作战，从未有过的真正大作体验，将GBA休闲之意味表现得淋漓尽致，不管是长时间的沉浸在其中还是在忙里偷闲时小玩，绝对的极品游戏。

强而又强的一作，大幅革新的系统和几乎全部重制作的画面总算是对得起一直拥护本系列的铁杆，双主角选择系统再现，系列FANS可获至高感动，新加入和重加入的机体都强力至极，继承了OG的一些系统将游戏的乐趣再次提升，正在指挥BOSS冲杀的星尘留。

### MASCAR



大作的风暴看来还要持续一段时间，本月最大的收获就是发现了《瓦里奥制造》这款游戏，最大的失望就是《创造球会3》延期发售。本月头脑一片混乱，需要进行全面的格式化才能恢复正常。截稿时得知自己的好友要从海外归来，心中大悦，随即购入N个整理箱以准备搜刮礼物。

作为SCE的王牌RPG系列作品，本次的新作发生在前作1000年以后的时间。从细节上看游戏的很多地方都有了不小的变化，许多特技、道具的名称都和以前的不一样了，这让那些老资格的玩家稍稍感到有些不适应，但是片刻的不适应后换来的是全新的感受。

难道这就是传说中真正好玩的游戏？没有任何故事情节，也没有什么特别吸引人的角色，游戏的画面也让人很难想象这是GBA的水平，能奉献给我们的只有无数个内容精彩乐趣无穷的小游戏。也许游戏的真谛也就在于此，本作对应全年龄、全人种，游戏时间无限。

机战又来了，这次的新作虽说加入了很多新的要素，例如小队攻击、新的机体角色以及很多新的精神指令。但是仍然给人一种换汤不换药的感觉，其实从游戏的名字上就可以看出，眼镜公司把机战这个题材已经掘到了极限，真的不知道这个系列要延续到什么时候。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

## 2003年3月27日

### 灵魂能力2



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：FTG
媒体：DVD

期待并宣传已久的日本人气3D格斗大作的PS2版。画面非常华丽，并且支持525P的高清晰画面。是本期绝对不能错过的游戏之一。

全平台化也许并不是很理想的选择，而为了迁就PS2版，其他机种的版本也没有多大的提高。总的感觉PS2版的画面在同平台上算是出类拔萃，华丽的画面也许本身就是我们欣赏该游戏的目的之一……任务模式还算丰富，但是难度并不是非常高。

号称史上最强的它，确实拥有美丽的外表。可惜，我不会因为被它的华丽所迷惑。武器格斗似乎系统复杂，一时上手不能。考虑到游戏在全球的人气度，南大大在推出本作时确实是下了一番功夫，角色无论男女，均嗲声嗲气。另提供"完善"的家用收集模式。

作为家用主机上公认的最强3D刀剑格斗，本作绝对的值得收藏，在前作DC版满分的情况下，原以为本作会绝不可能有所超越，但NAMCO做到了真正的进化，华丽到极点的场地和大量追加的人物招式，充满乐趣的丰富模式和三机种独占人物，没有骂的理由！

全机种制霸的格斗游戏，由于使用基板的原因，PS2版的画面看上去与GC和XBOX差别并不是很大，游戏依然继承了华丽爽快的风格，不过仍然是观赏性强于对战性。游戏中加入了武器收藏的模式，另外还有PS2的专有角色，这些都是家用机游戏不可多得的游戏要素。

## 2003年3月10日

### 洛克人与巴斯




机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：卡带

洛克人又一款外传作品，基本风格延续了X系列，画面上由于是掌机，因此没有家用机版华丽。不过难度方面还是值得动作玩家挑战。

风格很X化的洛克人新作。本次仍旧可以选用两个人物，可惜BOSS并不像ZERO一样使用刀。本作的画面风格与家用机的X系列非常相似，人物做得比较巨大，画面非常出色。难度方面也毫不低头，即便是ROCKMAN系列的老手恐怕也不会玩得很轻松。

洛克人系列总是比较难打一点，这回虽然有了巴斯登场，但一上来那些机关还是将天语吓了一跳。平常看着MEGAMAN挺可爱的啊？！按"暂停"键后画面出现道具选择项的ACT游戏天语一律不喜欢。而且这回MEGAMAN的人物比例过大，竟拖住画面！

洛克人的新作总是给动作达人新的挑战，本作更是将挑战带给了掌机玩家们，画面在GBA游戏中可属上层，更重要的是本作保持了洛克人系列一贯的高难度动作要素，加上占较大画面比例的角色，很是讨人喜爱游戏，但长时间的在小液晶屏上盯着看还是很累啊。

感觉现在洛克人也在走量产化的路线，不同系列，不同类型，不同机种的洛克人游戏几乎每隔两个月就会出现一款新作。这次的作品人物风格有些怪异，感觉是一款外传性质的游戏，难道不是CAPCOM本社制作的？游戏的各方面还算是马马虎虎吧。

## 2003年3月18日

### 007·夜火



机种：GBA
厂商：EA
类型：FPS
媒体：卡带

20年驰骋影坛的007终于驾临GBA，这次基本构架来源于家用机版同名游戏，画面以全多边形构成。乐趣不低，值得尝试。

真有EA的，家用机上赚足后还不忘在掌机上也捞一把。在GBA上的FPS类型游戏虽然已经不少，但还没有像本作这样吸引人的。虽然道具方面并没有家用机版丰富，但整体感觉还是比较接近的，难怪名字都与家用机版相同呢。画面做得也不错。

GBA上做出了FPS，实在是让人惊叹。游戏画面还可以，比那些迷宫式的FPS要强很多。到了今天我觉得在GBA上制作一些另类的游戏甚至是纯三维的游戏已经是一件很自然的事，能够体验到才是最重要的。因此，看着GBA上那些3D物体就高兴，不妨一试哦！

不怎么样的电影改编的不怎么样的游戏，这是本人总结了半天的想法，EA的全机种出击果然厉害，GC、XBOX倒也罢了，居然将如此这般的游戏也放到了GBA上来，不知道是玩家的福气还是厂家的商业考虑，不知道会有多少人会仔细研究一个围着电影走的游戏。

本人也许直到死也想不通，在PS2上都不招人待见的《007夜火》会出现在GBA上。先不说那粗糙至极点的游戏画面，最不能让人满意的就是敌人的AI，游戏好像是和一群智障的敌人玩游戏，完全没有惊险刺激的感觉，典型的垃圾。

## 2003年3月20日

### NBA 2K3



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：SPG
媒体：DVD

SEGA体育游戏的代表作之一。最新作登陆了全部家用机平台，并且再次收录了最新的NBA转会资料与球员，玩过前作的玩家千万不要错过。

说起来风林最喜欢玩的篮球游戏系列，还要数SEGA这款，但是随着4款作品的陆续发售，对这项运动的游戏也渐渐的失去了兴趣，特别是在每一作都没有革命性进化的情况下，要每次都重复的去参与虚拟的漫长赛季，实在是非常痛苦的一件事。

世嘉的篮球游戏在美国不如EA的。实际上很多专业运动员也比较爱玩EA的篮球，比如天语的朋友PENNY（下期会刊登一些证据来说明之）。世嘉必须转"惟我"的保守思想，才能够和老牌SPG厂商抗衡。NBA2K3本来是要全机种北美制霸，但未能遂愿。

相当强劲的运动游戏，作为缺少运动细胞的星尘也要绝赞，充满真实感的角色运动过程和技巧，和某厂的同名作各有千秋，而借助PS2的强大机能。使得画面素质也大幅提升，相信很多篮球运动爱好者都会被本作所吸引，SEGA运动游戏高素质再体现，强力推荐。

SEGA的NBA游戏是偶的挚爱。游戏中的对抗性非常强，重点突出了NBA的理念，也就是强调个人进攻和防守的理念。游戏中有一些与现实比赛情况不符的现象，但是几乎所有的体育游戏都要面对这样的问题，所以这并不影响她成为一部优秀作品。

## 2003年3月20日

### ROOMMANIA 怦动的青春



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：SLG
媒体：DVD

在DC上生根的另类游戏，可以看得出制作者非凡的创造力。是一款颇有新意的休闲作品。如果能够摸清楚系统，相信会从中得到很大启发。

观察主角的生活并提示他对情节发展进行改变，指引一个人的一生没想到是这么简单，虽然主角看上去有那么一点欠揍……把握命运，如此有新意的游戏还是值得尝试的。而新加入的女主角到底会如何改变主角的人生呢……只有继续玩下去了……

世嘉WAV MASTER出品的游戏，该公司主攻音乐，较少制作游戏。本作要求玩家主动干涉女主角的生活，改变其"人生"。前作发生在2000年DC版的#203号房间。世嘉认为LIGHT USER也可立即上手。阵容豪华，坂元裕二的本子，音乐和CG也都是名人监督。

好奇怪，或者说好有意思的游戏，在主角步入社会后，作为上帝的玩家要做的事情更多了，社会那么的复杂，要为主角考虑到方方面面还真不容易，婚姻、事业、休闲生活等等，说起来主角是真的有那么一点"马鹿"，绝对可以感受到玩游戏比当上帝好的游戏。

终于可以体验一下传说中的上帝了，是不是很多人都有这种幻想呢？但是上帝也不是那么好当的，尤其是你要管理的事情是一些鸡毛蒜皮不着边际的琐事，而且你还要忍受那让人看起来很不舒服的画面，以及听着那单调重复的音乐，这样的上帝您愿意当吗？

36-40 强烈推荐 30-35 值得一试 1-29 素质一般

**2003年1月7日**

## 古惑狼2



机种：GBA
厂商：UNIVERSAL INTERACTIVE
类型：ACT
媒体：卡带

袋狼动作游戏的最新作，也是GBA上的第二款作品，整体水平有所提高，特别是一些场景的处理显得更加老道。强烈推荐。

一连出了好几代，居然都没有太大的变化，实在值得制作人反思一下，尽管游戏做得还算过得去。其实这类动作游戏是非常制作在掌机上的，而且个人觉得改为2D后并无不妥，相反有些关卡设计得很见心思，在GBA上算是值得尝试一下的游戏。

古惑狼在日本的人气这几年也不算低了。这游戏的音乐非常好听，虽然是一款中庸的ACT游戏，喜爱椰子水果的主角还是带给玩家不少新鲜的感觉。攻关过程中有多种技巧设定，角色的动作丰富而流畅，确实算得上是上乘之作，拥有GBA的玩家一定要试一试。

古惑狼来到了掌机上后依旧是那么的古惑，看来好的游戏是不会随着机种的改变而有所缩水的，画面和操作感都非常到位，出现的一些设计的非常巧妙（或者说古惑）的关卡以及相当柔和的动作体现了厂家的一贯水准，2D而又不失空间感的画面非常的讨巧。

这次的古惑狼游戏首先给人的感觉就是画面大幅度提高了，虽然限于机能，画面上还能看到少量的锯齿，但是发色数和流畅度都已经和PS有一拼了。游戏中的3D画面很有魄力，特别是在海上滑水躲避鲨鱼的那一关。这样才是游戏的典范。

**2002年11月24日**

## 梦幻之星精选集




机种：GBA
厂商：SEGA
类型：RPG
媒体：卡带

被SEGA成为经典的RPG系列作，被美国方面率先推出了三部作的合集。但是并没有针对掌机而作出任何强化，适合怀旧的玩家。

大概没人会为这款游戏去花费心思吧？SEGA推出的这样的合集实在有些费力不讨好，况且像PS系列的前几作似乎也谈不上有多出色，却也要合集在一起拿出来骗钱，实在是说不过去……本合集中，惟一可以玩玩的只有三代，起码看上去不会很痛苦。

世嘉再次把老经典重新包装。不由得想到土星时代的SEGA AGES。这种形式非常好，如果厂家都能将自己在N年以前推出的作品以低价位在合适的机种上再发售，别的先不说，起码能让那些被三维画面惯坏了的玩家怀怀旧，至于游戏本身反而不那么重要了。

将如此多的梦幻之星收集起来真是物超所值了，但同时可以看到世嘉现在是本着有钱就捞和吃老本的决心在GBA上出游戏，虽说这对SEGA的饭说是件好事，但相信世嘉的支持者们想要看到的是世嘉更多的探索和创新，看来在买下本作的同时，大家别忘了祈祷啊。

梦幻之星系列前三作的合集，说实话本人认为梦幻之星从4代开始才能真正地成为一款优秀的RPG游戏，可是本次恰恰没有收录。个人认为本作可能是属于那种只有核心玩家才会去购买的非主流游戏，搞不明白为什么不像SS那样，把4部作品全都收录到一起呢？

**2003年3月29日**

## 勇者斗恶龙怪篇 旅团之心



机种：GBA
厂商：ENIX
类型：RPG
媒体：卡带

超级大人气的收集RPG游戏，本次在GBA上推出新作，不仅仅在画面方面作出强化，系统上也更加有趣，成群结队冒险的乐趣浓厚。

前作是超百万的作品，不知道此次登陆GBA上能有什么作为。由于对前作并不是很了解，因此也无法作出很细致的比较。 其实个人觉得怪兽篇虽然没有正统作品在剧情上庞大，但游戏的可玩性更好，充满了变数。若是前作的玩家的话，实在是没有不玩的理由。

一看到这画面，这字幕，这音乐……天语的脑袋就大了！本来这几天小天天一直在快乐体验“塞尔达4把剑·国际英文版”，再看看这种同屏N个角色一间屋的情况，岂能妥协！想着团员的无数种职业，做着烦杂无比的调度安排，看着蝌蚪文，爆头有准！

百万级巨作的GBA续篇，作为究极正统RPG番外篇，本作在剧情上或许不可有所超越勇者斗恶龙系列，但严谨的游戏系统和组队冒险更是将游戏性发挥出来，在普及量最高的GBA上推出，能够拿下百万的销量似乎不是问题，非常值得研究的游戏，RPG达人必备作。

同样都是以收集怪物为主的游戏，可本人还就是喜欢本系列而讨厌口袋妖怪，可能是游戏的画风比较亮丽，比较适合MASCAR这种简单爽快的性格。另外整个游戏中充满了古朴的DQ作风，这一点也是我很欣赏的。是近期不可多得的优秀游戏。

**2003年3月20日**

## 游戏王8 破灭的大邪神




机种：GBA
厂商：KONAMI
类型：卡片RPG
媒体：卡带

东边不亮西边亮的典型，虽然游戏王在日本的人气已经大不如当年，但是现今在美国却是风头正劲，最新作继续推出也顺理成章了。

游戏王近年来人气直线下降，已经失去了当年百万销量的势头，而KONAMI似乎并不甘心，新作频频推出，对于游戏王迷来说也许是件好事，但若是从来没接触过该动漫作品的玩家恐怕就兴趣淡淡了。卡片式战斗虽然颇有SLG的味道，但风林实在是没有兴趣。

游戏王“8”，这个恐怕比“口袋妖怪”的红绿版不逊，毕竟游戏的推出频率和速率远超。早已知道游戏王在日本的号召力今不如昔，但游戏凭借着“卡片收集”在低龄层还是占有相当的市场，这是厂商的一种手段。而且游戏本身也还没有到出“滥”的地步？

不知不觉，游戏王居然已经是第八弹出击了，KONAMI看来是想累死该系列的支持者了，卡片对战在掌机上进行可谓恰到好处，本次的游戏王更是在画面和系统上作了优化，伴随着“周刊少年”上漫画连载，本作又在剧情上有了曲折发展，游戏王九已经不远喽。

游戏王已经不像以前那样有着无限的魅力了，本次的作品真的让人体验到了黔驴技穷的感觉。一方面为该游戏的没落感到惋惜，一方面也对制作商不思进取表示强烈抗议，也许以后本系列只能得到那些铁杆饭斯的拥护。但无论怎样，我们都应该不能忘记那曾经美好的时光。

**2003年3月18日**

## 街头霸王方块2



机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：PUZ
媒体：卡带

只推出一作就了无声息的PUZ作品，在当时引起了相当大的反响，很多从SS过来的玩家相信都记得当时的热潮。GBA版移植度高！

超完美移植作！如果不是因为容量限制的话，就真的跟SS版一模一样了！游戏的界面、效果、音乐都与家用机版丝毫不差，当年的感动又回来了！进行超大规模的连锁，给对手致命一击的爽快感除了“PUYOPUYO”外，还没有第二款PUZ让人如此兴奋。

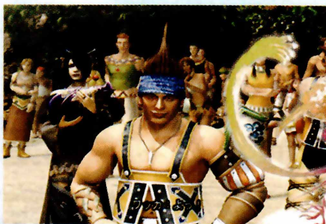
本来这款游戏应该是街机益智竞技类，在GBA上还好有连机对战线可以对应。单打的话，八关到了第七关会觉得CPU对手比较凶。通常的“码大块儿”应是一种极为愚蠢的战术，天语尝试了几次无不是被CPU必杀虐死。还不如小CHAIN来得猛。GOOD LUCK！

作了重大UP的街霸方块系列终于登陆GBA，大人气的角色和可爱的方块君，本作在GBA上推出真是合适至极，现在可以随时随地享受紧张刺激的对战了，在快被KO时莫名其妙的以强力连锁消灭对手，那种死里逃生的轻松感真是难以名状，本作连线极力推荐。

从移植的角度上看，本作应该是超越了SS、PS甚至DC版，因为不仅画面音乐游戏模式完全保留，而且最重要的一点就是没有读盘时间。要知道本人现在游戏的时间实在是少得可怜，要是在被等待时间占用一部分，那可就真是要命了。本作双人对战乐趣无穷。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般













# 最终幻想X-2
# FINAL FANTASY X-2

| PS2 | 厂商：SQUARE | 发售日：2003.3.13 |
|---|---|---|
| 类型：RPG | 价格：7800日元 | 其他：—— |

作者/变装宿命・星川明人



## 部分服装天球资料

### 【サムライ】
入手地点：STORY LEVEL 3中在[キーリカ寺院]内部入手

| 特技名称 | 效果 |
|---|---|
| 钱投げ | 投掷金钱给予敌人伤害 |
| 明镜 | 给予敌一体伤害 |
| 破魔 | 给予敌一体MP伤害 |
| 断动 | 打消敌一体准备行动 |
| 醒梦 | 敌一体能力上升、下降无效化 |
| 光弹 | 给予敌一体伤害 |
| 霸弹 | 给予敌全体伤害 |
| 修炼 | 攻击力随击倒敌人数量增长而上升 |
| 真 斩铁 | 有时可击倒全部敌人（可能失败） |
| 无双 | 自身攻击力、命中率上升 |
| 一新 | 自身HP与异常状态回复 |
| 疾风 | 自身回避率上升 |
| 斩铁 | 击倒敌人（可能失败） |
| ピンチにクリティカル | 下回合的通常攻击为会心一击 |

### 【ギャンブラー】
入手地点：STORY LEVEL 3中“スフィアブレイク”的优胜奖品。

| 特技名称 | 效果 |
|---|---|
| アタックスロット | 使用地面物理攻击系特技攻击 |
| アイテムスロット | 使用地面道具系特技攻击 |
| 幸运 | 自身的运气上升 |
| ゆうわく | 给予敌全体混乱状态 |
| EXP2倍 | 所得经验值2倍 |
| ギル2倍 | 所得金钱2倍 |
| わいろ | 利用金钱贿赂敌人停止战斗 |
| マジックスロット | 使用地面魔法攻击系特技攻击 |
| ランダムスロット | 利用产生各种效果的特技攻击 |
| おすそわけ | 己方全员运上升 |
| 绝对クリティカル | 通常攻击必定为会心一击 |
| アイテム2倍 | 战斗胜利后入手道具数为2倍 |

### 【右侧守卫】

| 特技名称 | 效果 |
|---|---|
| ホワイトホーレン | 回复己方全员HP |
| ホワイトハニー | 回复己方全员少量HP |
| ハードシーズ | 减轻己方全员受到的魔法伤害 |
| ハードリーフ | 减轻己方全员受到的物理伤害 |
| ミラーペダル | 使己方全员处于魔法反射状态 |
| フロアボム | 使敌全体攻击力下降 |
| フルルボム | 使敌全体防御力下降 |
| マジカルフロムボム | 使敌全体魔力下降 |
| マジカルフルルボム | 使敌全体魔法防御力下降 |
| ラストライト | 给予敌一体伤害 |
| リボン | 防御全部异常状态 |
| HP2倍 | 最大HP上升为2倍 |
| HP3倍 | 最大HP上升为3倍 |
| HP限界突破 | HP能够成长至9999之上 |
| ダメージ限界突破 | 能够给予敌人9999以上的攻击 |

### 【黑骑士】
入手地点：[アンダーベベル]内部的宝箱中取得

| 特技名称 | 效果 |
|---|---|
| 暗黑 | 给予敌一体与自身伤害 |
| ドレイン | 给予敌一体伤害后自身回复HP |
| グラビデ | 将敌全体HP降至3/4 |
| コンフュ | 给予敌一体混乱状态 |
| ブレイク | 给予敌一体石化状态 |
| バイオ | 给予敌一体伤害与毒状态 |
| 死の宣告 | 给予敌一体死の宣告,倒记时归0后敌人死亡 |
| デス | 击倒敌人（可能失败） |
| 暗黑の空 | 给予敌全体伤害 |
| みちづれ | 给敌一体大量伤害,之后自身从战斗中撤退 |
| 毒防御 | 防御毒效果 |
| 石化防御 | 防御石化效果 |
| 混乱防御 | 防御混乱效果 |
| 即死防御 | 防御即死效果 |

### 【フロラフルル】
入手地点:[ジョゼ街道]中[战斗服を手に入れろ!]任务中与乌诺、撒诺战斗前取得。

| 特技名称 | 效果 |
|---|---|
| ライブラ | 调查敌一体的情报 |
| ヒート乱舞 | 给予敌全体炎属性连续伤害 |
| アクア乱舞 | 给予敌全体水属性连续伤害 |
| エレキ乱舞 | 给予敌全体雷属性连续伤害 |
| アイス乱舞 | 给予敌全体冰属性连续伤害 |
| フレア乱舞 | 给予敌全体无属性连续伤害 |
| 大乱舞 | 随机给予敌全体十数次伤害 |
| シールド | 自身完全防御物理攻击 |
| バリア | 自身完全防御魔法攻击 |
| オールレイズ | 己方全员复活 |
| リボン | 防御全部异常状态 |
| HP2倍 | 最大HP上升为2倍 |
| HP3倍 | 最大HP上升为3倍 |
| HP限界突破 | HP能够成长至9999之上 |
| ダメージ限界突破 | 能够给予敌人9999以上的攻击 |

### 【スマッシャ－L】

| 特技名称 | 效果 |
|---|---|
| ブライン弾 | 给敌一体伤害与黑暗效果 |
| サイレス弾 | 给敌一体伤害与沉默效果 |
| 反マジック弾 | 给敌一体伤害与魔法下降效果 |
| 反メンタル弾 | 给敌一体伤害与魔法防御力下降效果 |
| オフィンス | 己方一员攻击力上升 |
| ディフェンス | 己方一员防御力上升 |
| HPリペア | 回复己方一员HP |
| MPリペア | 回复己方一员MP |
| ホーミングレイ | 给予敌一体伤害 |
| リボン | 防御全部异常状态 |
| HP2倍 | 最大HP上升为2倍 |
| HP3倍 | 最大HP上升为3倍 |
| HP限界突破 | HP能够成长至9999之上 |
| ダメージ限界突破 | 能够给予敌人9999以上的攻击 |

### 【左侧守卫】

| 特技名称 | 效果 |
|---|---|
| ドリームポーリン | 给予敌全体伤害与睡眠效果 |
| マッドシーズ | 给予敌全体伤害与バーサク效果 |
| スティッキーハニー | 给予敌全体伤害与行动迟缓效果 |
| ハーフデスペタル | 给予敌全体HP1/2的伤害 |
| デスペタル | 击倒敌一体（可能失败） |
| ポイズンリーフ | 给予敌全体伤害与毒效果 |
| サイレントホワイト | 给敌全体伤害与沉默、黑暗效果 |
| ハードハニー | 给予敌全体伤害与停止效果 |
| ラストレフト | 给予敌一体伤害 |
| パニックフロージョン | 给予敌全体伤害与混乱效果 |
| アッシュフロージョン | 给予敌全体伤害与石化效果 |
| リボン | 防御全部异常状态 |
| HP2倍 | 最大HP上升为2倍 |
| HP3倍 | 最大HP上升为3倍 |
| HP限界突破 | HP能够成长至9999之上 |
| ダメージ限界突破 | 能够给予敌人9999以上的攻击 |

### 【マキナマズル】
入手地点:在[ビーカネル沙漠]执行[オアシス调查]任务的时候在绿洲发现

| 特技名称 | 效果 |
|---|---|
| リバイバル | 己方一员战斗不能回复 |
| デスミサイル | 击倒敌一体（可能失败） |
| バイオミサイル | 给予敌一体伤害与毒效果 |
| ブレイクミサイル | 给予敌一体伤害与石化效果 |
| バーサクミサイル | 给予敌一体伤害与バーサク效果 |
| ストップミサイル | 给予敌一体伤害与停止效果 |
| コンフュミサイル | 给予敌一体伤害与混乱效果 |
| ショックウエーブ | 给予敌全体伤害 |
| ショックストーム | 给予敌全体伤害与行动迟缓效果 |
| ヴァジュラ | 给予敌全体伤害 |
| リボン | 防御全部异常状态 |
| HP2倍 | 最大HP上升为2倍 |
| HP3倍 | 最大HP上升为3倍 |
| HP限界突破 | HP能够成长至9999之上 |
| ダメージ限界突破 | 能够给予敌人9999以上的攻击 |

### 【スマッシャ－R】

| 特技名称 | 效果 |
|---|---|
| スプリル弾 | 给予敌一体伤害与睡眠效果 |
| スロウ弾 | 给予敌一体伤害与行动迟缓效果 |
| 反パワー弾 | 给予敌一体伤害与攻击力下降效果 |
| 反アーマー弾 | 给予敌一体伤害与防御力下降效果 |
| HPリペア | 回复己方一员HP |
| MPリペア | 回复己方一员MP |
| ホーミングレイ | 给予敌一体伤害 |
| リボン | 防御全部异常状态 |
| HP2倍 | 最大HP上升为2倍 |
| HP3倍 | 最大HP上升为3倍 |
| HP限界突破 | HP能够成长至9999之上 |
| ダメージ限界突破 | 能够给予敌人9999以上的攻击 |

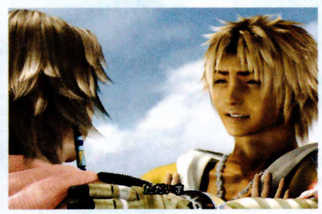
**【调教士】**

| 特技名称 | 效果 |
|---|---|
| 火炎ゴダイゴ（尤娜） | 给予敌一体炎属性伤害并有黑暗效果 |
| 冰结ゴダイゴ（尤娜） | 给予敌一体冰属性伤害并有停止效果 |
| 电击ゴダイゴ（尤娜） | 给予敌一体雷属性伤害并有バーサク效果 |
| 激流ゴダイゴ（尤娜） | 给予敌一体水属性伤害并有睡眠效果 |
| ゴダイゴキャノン（尤娜） | 将敌一体击倒（可能失败） |
| ゴダイゴの宣告（尤娜） | 给予敌一体死の宣告的效果 |
| 回复ゴダイゴ（尤娜） | 回复己方一员HP |
| 神圣ゴダイゴ（尤娜） | 给予敌一体圣属性伤害 |
| おいで！（尤娜） | 呼唤同伴给予敌一体伤害 |
| めかくしギキ（莉可） | 给予敌一体伤害与黑暗效果 |
| だまらせギキ（莉可） | 给予敌一体伤害与沉默效果 |
| ぶんどりギキ（莉可） | 给予敌一体伤害并盗取其道具 |
| ちゃっかりギキ（莉可） | 给予敌一体伤害并盗取其金钱 |
| おこらせギキ（莉可） | 给予敌一体伤害与バーサク效果 |
| いじわるギキ（莉可） | 给予敌一体伤害并使其行动迟缓 |
| 元气のギキ（莉可） | 回复己方一员HP |
| 愈しのギキ（莉可） | 回复己方一员状态 |
| 应援ギキ（莉可） | 己方一员攻击力与防御力上升 |
| あつまれ！（莉可） | 呼唤同伴给予敌一体伤害 |
| フロリーポイズン（帕茵） | 给予敌一体伤害与毒效果 |
| フロリーストーン（帕茵） | 给予敌一体伤害与石化效果 |
| フロリーデス（帕茵） | 将敌一体击倒（可能失败） |
| フロリーヒール（帕茵） | 己方全员HP回复 |
| フロリーリカバー（帕茵） | 异常状态回复 |
| カモン！（帕茵） | 呼唤同伴给予敌一体伤害 |
| MP消费1/2（共有） | MP消费减少1/2 |
| 歩くとHP回复（共有） | 移动时回复少量HP |
| 歩くとMP回复（共有） | 移动时回复少量MP |
| ゴダイゴLv.2（尤娜） | ゴダイゴ的准备时间减少30% |
| ゴダイゴLv.3（尤娜） | ゴダイゴ的准备时间减少50% |
| ギキLv.2（莉可） | ギキ的准备时间减少30% |
| ギキLv.3（莉可） | ギキ的准备时间减少50% |
| フロリーLv.2（帕茵） | フロリー的准备时间减少30% |
| フロリーLv.3（帕茵） | フロリー的准备时间减少50% |

## ★全部结界板入手地点（续）

| 歩み始めるもの | 游戏开始时装备 |
|---|---|
| 攻めまくる魂の辉き | [ナギ平原]银公司宣传PR达到400以上完美胜出后用道具和200000P交换 |
| 守り抜く勇气の光 | STORY LEVEL 5时完成[雷平原]的[避雷塔の魔物退治]的任务 |
| 街道の风 | [ナギ平原]在[クラスコ殿]完成陆行鸟魔物退治（原怪物训练所）任务时得到 |
| 勇者の骑行 | STORY LEVEL 5时入手。 |
| いにしえの圣兽 | STORY LEVEL 5时进行[ガガゼト山]的支线剧情 |
| むしばむ眠り | STORY LEVEL 1[青年同盟本部]切换到宝箱地图从右侧的悬崖跳下即可得到 |
| 静かなる间夜 | STORY LEVEL 3时完成[ビーカネル]的任务 |
| のろわれし蛇 | STORY LEVEL 2时手枪等级达到LV5 |
| 别れの宣告 | STORY LEVEL 2在[マカラーニャの森]成功找到乐团员后，和记录点附近的ハイペロ族对话 |
| 咲き夸れる灾い | [ナギ平原]青公司宣传PR达到400以上完美胜出后，用道具和200000P交换 |
| 灾いの守り手 | STORY LEVEL 5时[ベベル]的支线剧情 |
| 再起の心 | STORY LEVEL 1—2时[ザナルガンド]的任务中出现的选项选择[い] |
| 吹きすさぶ风 | STORY LEVEL 3时在[マカラーニャの森]调查ヒュージマテリア |
| 希望の光 | STORY LEVEL 5时完成[消えゆくマカラーニャの森] |
| もののふの誉れ | STORY LEVEL 2时在[雷平原]调整完全部的避雷针后（只有在挑战中OK） |
| 野生の脉 | STORY LEVEL 53[アンダーベベル]将晶球还给新艾邦→バハムート居住地的少年团（选择） |
| 混沌の涡 | STORY LEVEL 2—5时[キーリカの森]：收集13只スゴモリザル，在キーリカ从少女手中得到 |
| 白き刻印 | STORY LEVEL 2时进行“スフィアブレイク”（犬） |
| 黑き纹章 | STORY LEVEL 4时完成[幻光河]的任务 |
| 神速の一击 | STORY LEVEL 5中击倒[ビーカネル沙漠]的BOSS |
| 练达の秘术 | STORY LEVEL 5时的[キーリカ岛]支线剧情 |
| 长者のしるし | STORY LEVEL 3时让陆行鸟去[ビーカネル沙漠]。在中央区挖出钥匙。帐篷内的宝箱。 |
| 不屈の斗志 | STORY LEVEL 5时在[ガガゼト山]支线剧情结束后，グアドサラム的打不开门里有个孩子 |
| 成长の约束 | STORY LEVEL 5时在[ビーカネル沙漠]集齐“サボテンダー” |
| 约された愈し | STORY LEVEL 5时打开[雷平原]的洞窟最内部的墙壁后发现宝箱 |
| 破灭の炎 | STORY LEVEL 5时在[ガガゼト山]支线剧情结束后リアン＆エイド靠近キマリ像 |
| 至高の光 | STORY LEVEL 5时在[キノコ岩街道]完成洞窟的任务 |
| 终末の日 | STORY LEVEL 5时去异界进入所有的洞穴取得所有路线的宝箱。 |
| 迷わざる者 | 最初的ＳＰ服装入手时 |
| 君临する者 | STORY LEVEL 5时在[ナギ平原]隐藏 |
| 天地の破坏者 | STORY LEVEL 5时精神提升对象的怪物和全部提升精神与辛拉交谈得到收集数据的奖品 |

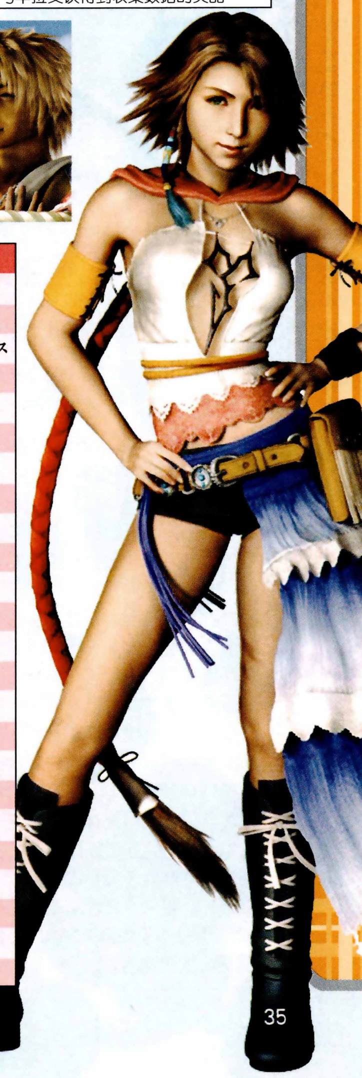




## ★部分特殊装备资料

| 道具名 | 效果 |
|---|---|
| アイアンバングル | ＨＰ上限提升２０％ |
| アミュレット | 魔力上升１０ |
| ウォールリング | 危急时进入シェル与プロテス状态 |
| 炎神の指轮 | 炎属性攻击不受伤害，追加魔法ファイラ |
| お气に入り | 预防更换服装效果 |
| 雷の一闪 | 普通攻击追加雷属性效果 |
| 雷の指轮 | 雷属性攻击伤害减半，追加魔法サンダー |
| ガラスのバックル | 预防毒与催眠效果 |
| ガントレット | 攻击力与防御力上升５ |
| きれいなガラス玉 | 预防迟缓效果 |
| 金のアンクレット | 预防石化效果 |
| 金の腕轮 | ＭＰ上限提升６０％ |
| 银の腕轮 | ＭＰ上限提升４０％ |
| 银ぶちメガネ | 预防黑暗效果 |
| 黑暗の冲击 | 普通攻击追加黑暗效果，追加魔法ブライン |
| 黑のチョーカー | 预防混乱效果 |
| 冰神の指轮 | 冰属性攻击不受伤害，追加魔法ブリザラ |
| 冰の指轮 | 冰属性攻击伤害减半，追加魔法ブリザラ |
| サークレット | 魔力与魔法防御上升１０ |
| 重力の指轮 | 重力属性攻击不受伤害，追加魔法グラビデ |
| 净水の指轮 | 受到水属性攻击ＨＰ回复,追加魔法ウォタガ |
| 真珠のネックレス | 预防经验值零效果 |
| 水神の指轮 | 水属性攻击不受伤害，追加魔法ウォタラ |
| 退魔の指轮 | 遇敌率下降 |

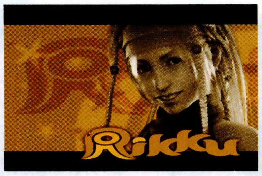
| 道具名 | 效果 |
|---|---|
| ダイヤの小手 | 防御力上升４０ |
| チタンバングル | ＨＰ上限提升４０％ |
| 沉默の冲击 | 普通攻击追加沉默效果，追加魔法サイレス |
| ティアラ | 魔力与魔法防御上升５ |
| 天使のイヤリング | 预防即死效果 |
| 毒の冲击 | 普通攻击追加毒效果，追加魔法バイオ |
| ねじりはちまき | 预防睡眠效果 |
| 光るトンボ玉 | 预防停止效果 |
| フォーリング | 炎冰雷水属性攻击伤害减半 |
| 星のペンダント | 预防毒效果 |
| 炎の一闪 | 普通攻击追加炎属性效果 |
| 炎の指轮 | 炎属性攻击伤害减半，追加魔法ファイア |
| ホワイトケープ | 预防沉默效果 |
| マッスルベルト | 攻击力与防御力上升１０ |
| 守りのヴェール | 魔法防御上升２０ |
| 水の一闪 | 普通攻击追加水属性效果 |
| 水の指轮 | 水属性攻击伤害减半，追加魔法ウォータ |
| ミスリルの小手 | 防御力上升２０ |
| ミスリルバングル | ＨＰ上限提升６０％ |
| 休まずのワッペン | 预防迟缓与停止效果 |
| 妖精のピアス | 预防混乱与狂暴效果 |
| 雷神の指轮 | 雷属性攻击不受伤害，追加魔法サンダラ |
| リストバンド | 攻击力上升１０ |
| リボン | 预防所有异常状态 |



## ★部分消费品资料

| 道具名 | 效果 |
|---|---|
| M爆弹 | 给予敌全体３７８～４２１的伤害 |
| 命のロウソク | 使敌一体受到死亡宣告 |
| エーテル | 己方一员MP回复１００ |
| エーテルターボ | 己方一员MP回复５００ |
| エリクサー | 己方一员HP与MP全回复 |
| 雷の魔石 | 给予敌全体雷属性攻击９３～１０２×６的伤害 |
| 金の砂石计 | 敌全体行动迟缓 |
| 银の砂时计 | 敌一体行动迟缓 |
| 金の针 | 石化状态回复 |
| 黑の魔石 | 敌全体HP下降２５％ |
| 鱼のウロコ | 给予敌一体水属性攻击７５～８４的伤害 |
| 手榴弹 | 给予敌全体１８７～４１８的伤害 |
| 圣水 | 诅咒、更换服装、经验值零状态回复 |
| チョコボの尾 | 己方一员行动加速 |
| チョコボの羽 | 己方全员行动加速 |
| 月のカーテン | 己方全员シェル效果 |
| 电气玉 | 给予敌一体雷属性攻击７５～８４的伤害 |
| 毒消し | 毒状态回复 |
| 毒の牙 | 给予敌一体４０３～４１４的伤害并追加毒效果 |
| 南极の风 | 给予敌一体冰属性攻击７５～８２的伤害 |
| ハイポーション | 己方一员HP回复１０００ |
| 万能药 | 全异常状态回复 |
| 光のカーテン | 己方全员プロテス效果 |
| フェニックスの尾 | 己方一员战斗不能回复 |
| ポーション | 己方一员HP回复２００ |
| 星のカーテン | 已方全员リフレク效果 |
| 北极の风 | 给予敌一体冰属性攻击２８３～３１７的伤害 |
| 炎の魔石 | 给予敌全体炎属性攻击９３～１０２×６的伤害 |
| ボムのかけら | 给予敌一体炎属性攻击７７～８４的伤害 |
| ボムの魂 | 给予敌一体炎属性攻击３０３～３１４的伤害 |
| 魔除药 | 消除敌一体魔法效果 |
| 魔力の泉 | 吸收敌一体最高２００左右MP |
| 魔力の药 | 己方一员MP上限×２ |
| 水の魔石 | 给予敌全体水属性攻击９３～１０２×６的伤害 |
| メガフェニックス | 己方全员战斗不能回复 |
| メガポーション | 己方全员HP回复２０００ |
| 目药 | 黑暗状态回复 |
| やすもの手榴弹 | 给予敌全体１８～３８的伤害 |
| やまびこそう | 沉默状态回复 |
| 落雷玉 | 给予敌一体雷属性攻击２８４～３０３的伤害 |
| ラストエリクサー | 己方全员HP与MP全回复 |
| 龙のウロコ | 给予敌一体水属性攻击２９２～３１４的伤害 |








## ★角色升级资料

| 等级 | 尤娜 | 莉可 | 帕茵 |
|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | 24 | 21 | 26 |
| 4 | 68 | 59 | 70 |
| 5 | 144 | 126 | 144 |
| 6 | 260 | 230 | 255 |
| 7 | 424 | 378 | 410 |
| 8 | 646 | 578 | 617 |
| 9 | 934 | 838 | 883 |
| 10 | 1296 | 1166 | 1215 |
| 11 | 1740 | 1570 | 1620 |
| 12 | 2274 | 2057 | 2150 |
| 13 | 2908 | 2635 | 2678 |
| 14 | 3650 | 3312 | 3346 |
| 15 | 4508 | 4096 | 4116 |
| 16 | 5490 | 4995 | 4995 |
| 17 | 6604 | 6016 | 5990 |
| 18 | 7860 | 7167 | 7109 |
| 19 | 9266 | 8456 | 8359 |
| 20 | 10830 | 9891 | 9747 |
| 21 | 12560 | 11480 | 11280 |
| 22 | 14464 | 13230 | 12965 |
| 23 | 16552 | 15149 | 14810 |
| 24 | 18832 | 17245 | 16822 |
| 25 | 21312 | 19526 | 19008 |
| 26 | 24000 | 22000 | 21375 |
| 27 | 26904 | 24674 | 23930 |
| 28 | 30034 | 27556 | 26681 |
| 29 | 33398 | 30654 | 29635 |
| 30 | 37004 | 33976 | 32799 |
| 31 | 40860 | 37530 | 36180 |
| 32 | 44974 | 41323 | 39785 |
| 33 | 49356 | 45363 | 43622 |
| 34 | 54014 | 49658 | 47698 |

| 等级 | 尤娜 | 莉可 | 帕茵 |
|---|---|---|---|
| 35 | 58956 | 54216 | 52020 |
| 36 | 64190 | 59045 | 56595 |
| 37 | 69724 | 64152 | 61430 |
| 38 | 75568 | 69545 | 66533 |
| 39 | 81730 | 75232 | 71911 |
| 40 | 88218 | 81221 | 77571 |
| 41 | 95040 | 87520 | 83520 |
| 42 | 102204 | 94136 | 89765 |
| 43 | 109720 | 101077 | 96314 |
| 44 | 117596 | 108351 | 103165 |
| 45 | 125840 | 115966 | 110352 |
| 46 | 134460 | 123930 | 117855 |
| 47 | 143464 | 132250 | 125690 |
| 48 | 152862 | 140934 | 133865 |
| 49 | 162662 | 149990 | 142387 |
| 50 | 172872 | 159426 | 151263 |
| 51 | 183500 | 169250 | 160500 |
| 52 | 194554 | 179469 | 170105 |
| 53 | 206044 | 190091 | 180086 |
| 54 | 217978 | 201124 | 190450 |
| 55 | 230364 | 212576 | 201204 |
| 56 | 243210 | 224455 | 212355 |
| 57 | 256524 | 236768 | 223910 |
| 58 | 270316 | 249523 | 235877 |
| 59 | 284594 | 262728 | 248263 |
| 60 | 299366 | 276391 | 261075 |
| 61 | 314640 | 290520 | 274320 |
| 62 | 330424 | 305122 | 288005 |
| 63 | 346728 | 320205 | 302138 |
| 64 | 363560 | 335777 | 316726 |
| 65 | 380928 | 351846 | 331776 |
| 66 | 398840 | 368420 | 347295 |
| 67 | 417304 | 385506 | 363290 |

| 等级 | 尤娜 | 莉可 | 帕茵 |
|---|---|---|---|
| 68 | 436330 | 403112 | 379769 |
| 69 | 455926 | 421246 | 396739 |
| 70 | 476100 | 429916 | 414207 |
| 71 | 496860 | 459130 | 432180 |
| 72 | 518214 | 478895 | 450665 |
| 73 | 540172 | 499219 | 469670 |
| 74 | 562742 | 520110 | 489202 |
| 75 | 585932 | 541576 | 509268 |
| 76 | 609750 | 563625 | 529875 |
| 77 | 634204 | 586264 | 551030 |
| 78 | 659304 | 609501 | 572714 |
| 79 | 685058 | 633344 | 595015 |
| 80 | 711474 | 657801 | 617859 |
| 81 | 738560 | 682800 | 641280 |
| 82 | 466324 | 708588 | 665285 |
| 83 | 794776 | 734933 | 689882 |
| 84 | 823924 | 761923 | 715078 |
| 85 | 853776 | 789566 | 740880 |
| 86 | 884340 | 817870 | 767295 |
| 87 | 915624 | 846842 | 794330 |
| 88 | 947638 | 876490 | 821993 |
| 89 | 980390 | 906822 | 850291 |
| 90 | 1013888 | 937846 | 879231 |
| 91 | 1048140 | 969570 | 908820 |
| 92 | 1083154 | 1002001 | 939065 |
| 93 | 1119030 | 1035147 | 969974 |
| 94 | 1155506 | 1069016 | 1001554 |
| 95 | 1192860 | 1103616 | 1033812 |
| 96 | 1231010 | 1138955 | 1066755 |
| 97 | 1269964 | 1175040 | 1100390 |
| 98 | 1309732 | 1211879 | 1134725 |
| 99 | 1350322 | 1249480 | 1169767 |
| | | | |

## 某女眼中的FFX-2…



插电源，开机，托SQUARE的福，终于来到了FFX的未完之境——FFX-2的梦幻世界。

开始游戏后的第一个感觉就是游戏的男性向很明显。从角色设定看，FFX-2主角和仲间破天荒的全部采用了女性，而且服装设计上也有了相当程度的变化，YUNA和RIKKU的衣服都不同程度地进行了“缩水”处理，这个要说是为女性玩家考虑可真说不过去（笑）；再从系统上看，变装系统需要玩者四处收集各种职业的服装以便拥有多种能力，在游戏中看着自己喜欢的角色“更衣”当然是一件赏心悦目的事，不过估计大部分女玩家应该对同性变装没有太大兴趣吧……（汗）。看来一直以来走中性化路线的FF也免不了受到DOAX这类游戏的某些影响和冲击。



在游戏推进一段时间后，明显的感觉到这个游戏很符合它的身份，那就是外传。整个游戏的气氛以轻松为主，所谓的主+支两线任务其实只不过就是主要情节加一堆MINIGAME而已，大部分的支线任务和主要剧情都无关，从这一点上看和圣剑传说MANA传奇倒是非常的相似，不愧是同一个公司的东西。FF系列以前的多作都有MINIGAME的设定，但是这次已经占了整个游戏的很大一部分，这就不得不让人觉得这个游戏很强的拼凑感，到底还是为了纯粹的商业目的而诞生的东西啊！

FFX-2整个游戏的轻松还表现在战斗方面，游戏中不需要为了战胜某个敌人而刻意的去练级，事实上绝大多数的战斗也的确都能够轻松获胜，ATB系统又重新恢复，感觉和过去惟一的不同好像就是战斗场面很有些杂乱，除了BOSS战，经常都是还没搞清楚自己干了些什么就胜利了。笔者游戏时就经常一手拿着饼干一手拿着电话，只用一个小拇指狂按圈键，甚至连回复和魔法都很少用…（以上动作如有雷同纯属巧合…），战斗系统的如此简化或许是为了让游戏更容易，但是也有可能是厂商的敷衍潦草之举吧，真不知是该喜还是该忧呢。

还有一个不得不说的地方就是FFX-2的音乐，跟FFX的BGM一样，大部分全无优美之感，玩完后经常是毫无印象，远不如以前几代的BGM那般能够绕梁三日余音未绝。此次虽然一开始就有了一段所谓歌舞秀，但是感觉曲调和歌者的声音同整个游戏很不协调，在斯比拉这个充满幻想的大陆上，或许只有FFX祈祷曲才是最能体现其真谛的音乐吧。

说了这么多缺点，也该说说它的优点了。总的说来，整个游戏的流畅度还是很高的，系统也很易于上手，多个结局的设定也在一定程度上增加了游戏的耐玩性，但是若把它和FF其他作品相提并论，各位FF的FANS可能难免就会感到一些失望了。

毕竟，外传就是外传，喜欢正统作品的玩家还是耐心等待FF12的诞生吧！

■文/MONSTER

# 挖掘特别企划！——沙漠中三个地区的挖掘重点

## 拼了命才发现的……

［ビーカネル沙漠］藏着无穷无尽的宝物，在不特定的地方埋着道具、特殊PARTS、阿尔贝德词典、天球等，在拼掉老命地挑战了STORY LEVEL 1-2的发掘作业，并且四处收集资料后总算有了些许心得。



位于［绿洲］的宝箱里的物品会随机变化。

## POINT! 道具根据等级变化！？

等级会随着挖掘成功的次数上升，那么有什么不同呢？抱着这样的疑问，我们挑战了一下，结论是无论是发掘新手还是高手，挖出来的东西都是一样的。所以，埋头找硬币的人不用理会时间限制，尽管找你的硬币好了。

| 成功次数 | 称号 |
|---|---|
| 0-14次 | 发掘初心者 |
| 15-29次 | 发掘中级者 |
| 30-59次 | 发掘上级者 |
| 60次以上 | 发掘マスター |





发掘マスター的时候总是感觉白色×标记多一些。

### ■在ジョゼ寺院　提升报酬



挖掘成功达到一定回数后去［ジョゼ寺院］，会出现提升报酬的测试。玩家要回答随机出现的6个问题。根据玩家回答的好坏，报酬会有一定的上升。STORY LEVEL 1最高长150G，STORY LEVEL 2最高长300G。

## POINT! 阿尔贝德词典全部发现！

其实阿尔贝德词典可以在游戏开始后在ビーカネル沙漠收集齐的。所以，哪位玩家想要从游戏最开始就听懂老大、莉可、帕茵他们的谈话，就得赶紧在STORY LEVEL 1去沙漠。挖上个几十次就能找全了～



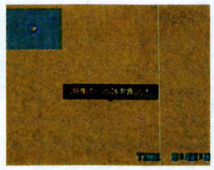
←在这里即使找不到，只要经过特定事件就一定能找到……不过说句实话，明人也没有挖掘到，实在是不知道究竟要经过哪个特定事件。

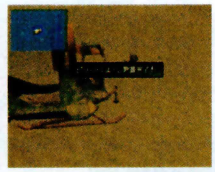


→另：听闻在［绿洲］会出现海豚，没见过的玩家可以去试试看，反正明人没有看到……为什么我就没看到！

## POINT! 挖掘成功的窍门

在限定时间内找到特殊PARTS，然后再返回［ホバー］那里就算成功了。成功后根据各自的等级得到相应的报酬。每回成功时能得到100～300G（限于STORY LEVEL 2），所以也不必在意这点钱。在发掘过程中会出现杂兵，但也有アンラ．マンユ巨大怪物出现，要小心。

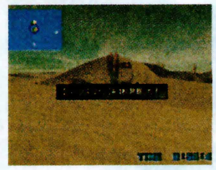




### ■入手特殊PARTS后返回ホバー！

目标盯准×标记。如果时间有富裕的话可以去回收一些特殊PARTS。有Z标记的地方是稀有PARTS。

如果想要道具就找白色×标记若要收集道具和硬币的话，发掘白色×标记的地方就行了，前提是成功挖掘过一次。即使回不到ホバー的身边也没关系，挖到的道具会归玩家所有。





## POINT! 部分重要物品资料以及入手方法

在原本计划中是要刊登全部重要物品的资料以及入手方法的，但是临时决定将挖掘部分的浅显研究放上来与诸位分享，因为版面紧张的原故，重要物品的资料也只能刊登有限的一部分了。

| 物品名称 | 作用 | 入手方法 |
|---|---|---|
| アカギスフィア9 | 某种记录的一部分 | ［魔物退治］任务图中取得 |
| きっかけのスフィア | 尤娜成为天球猎人的原因 | 游戏开始时持有 |
| ガガゼトのスフィア | 在［ガガゼト遗迹］发现的天球 | ［ガガゼト］遗迹击倒BOSS后入手 |
| 坏れたスフィア | 在［ザナルガンド遗迹］发现的两半的天球 | 击倒［エボン・ドーム］的BOSS后入手 |
| ビサイドのスフィア | 在［ビサイド岛］发现的天球 | 击倒［ビサイド洞窟］的BOSS后入手 |
| ルブランのスフィア | 露布兰一行留下的天球 | 将［キーリカ岛］取得的天球交换后的情节中入手 |
| アルベド语辞书1巻 | 学会アルベド语［あ・い・う］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书2巻 | 学会アルベド语［え・お］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书3巻 | 学会アルベド语［か・き］ | 游戏开始后在飞空艇与老大或塔奇对话入手 |
| アルベド语辞书4巻 | 学会アルベド语［く・け・こ］ | 按照情节入手顺序会变化 |
| アルベド语辞书5巻 | 学会アルベド语［さ・し］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书6巻 | 学会アルベド语［す・せ・そ］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书7巻 | 学会アルベド语［た・ち・つ］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书8巻 | 学会アルベド语［て・と］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书9巻 | 学会アルベド语［な・に］ | 按照情节入手顺序会变化 |
| アルベド语辞书10巻 | 学会アルベド语［ぬ・ね・の］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书11巻 | 学会アルベド语［は・ひ・ふ］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书12巻 | 学会アルベド语［へ・ほ］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书13巻 | 学会アルベド语［ま・み］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书14巻 | 学会アルベド语［む・め・も］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书15巻 | 学会アルベド语［や・ゆ・よ］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书16巻 | 学会アルベド语［ら・り］ | 按照情节入手顺序会变化 |
| アルベド语辞书17巻 | 学会アルベド语［る・れ・ろ］ | 游戏开始后在飞空艇与老大或塔奇对话入手 |
| アルベド语辞书18巻 | 学会アルベド语［わ・を］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书19巻 | 学会アルベド语［ん］ | 游戏开始后在飞空艇与老大或塔奇对话入手 |
| アルベド语辞书20巻 | 学会アルベド语［が・ぎ・ぐ・げ・ご］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书21巻 | 学会アルベド语［ざ・じ・ず・ぜ・ぞ］ | 游戏开始后在飞空艇与老大或塔奇对话入手 |
| アルベド语辞书22巻 | 学会アルベド语［だ・ぢ・づ・で・ど］ | 按照情节入手顺序会变化 |
| アルベド语辞书23巻 | 学会アルベド语［ば・び・ぶ・べ・ぼ］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书24巻 | 学会アルベド语［ぱ・ぴ・ぷ・ぺ・ぽ］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书25巻 | 学会アルベド语［ぁ・ぃ・ぅ・ぇ・ぉ］ | 西部挖掘 |
| アルベド语辞书26巻 | 学会アルベド语［っ・ゃ・ゅ・ょ］ | 西部挖掘 |
| 介绍状 | 基普尔交给纳达拉的介绍信 | 从［ジョゼ寺院］的基普尔处入手 |
| ナギ・割引パス | 能够廉价利用［ナギ平原］的［ホバー］ | 在旅行公司乘坐［ホバー］10次 |





# Power Smash 2™

— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —

作为SEGA的王牌体育动作游戏，本作绝对是目前网球游戏中的最强者，双人或四人对抗紧张刺激，乐趣无穷。家用机版本由于加入了备受欢迎的世界环游模式，所以即使单人游戏也能体验到游戏的精髓。本文对游戏中的角色、系统以及隐藏要素进行了详细的讲解，希望能对喜欢此游戏的玩家有所帮助。文章中出现的名词术语均以美版为准。

■文/PS2

| PS2 | 厂商：SEGA | | 发售日：2002.11.7 | |
|---|---|---|---|---|
| | 类型：SPG | 价格：5800日元 | | 其他：—— |

# 角色系统和隐藏要素完全研究

## ●上篇 街机模式制霸研究

### —— 第一部分 ——

### 游戏中出现的网球专业名词术语解释

■游戏中有很多网球专用名词，特别是自定义球员的能力培养，请看列表。



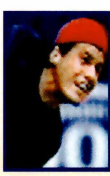
→熟悉每个选手的特性和能力，对战时就能知己知彼，胜算也会大大提高。

| | |
|---|---|
| FOREHAND | 正手击球，球和击球手臂处在同一侧。 |
| BACKHAND | 反手击球，球和击球手臂不在同一侧。 |
| SERVE SPEED | 发球的速度，数值越高，发球的力量就越大，发出来的球速度也就越快。 |
| SERVE CONTROL | 发球的控制能力，数值越高，发球时力量槽的变化速度就越慢，比较容易发出质量很高的球。 |
| STROKE POWER | 击球的力量，数值越高，击球的力量就越大，球速也就越快。 |
| STROKE CONTROL | 击球的控制能力，数值越高，击球的时候调整的幅度就越小，击球的提前量也比较容易控制。 |
| STROKE ANGLE | 击球的角度，数值越高，击球的角度就越刁钻，落点就更加准确。 |
| VOLLEY POWER | 网前扣杀的力量，数值越高，在网前扣杀的时候球速就越快。 |
| VOLLEY CONTROL | 网前扣杀的控制能力，数值越高，网前扣杀的有效范围就越大。 |
| VOLLEY ANGLE | 网前扣杀的角度，数值越高，网前扣杀的角度就越刁钻。 |
| NET DASH | 上网跑动的速度，指的是从底线跑到网前的速度，数值越高速度越快。 |
| SIDE DASH | 底线跑动的速度，指的是在底线横向移动的速度，数值越高速度越快。 |
| TURN | 转身的速度，数值越高速度越快。 |

### —— 第二部分 —— 街机模式全部16位选手能力一览

■本作加入了8名女选手，一共是16名选手，在选人的时候只能看到这名球员的基本类型，无法了解到该球员的具体能力，下面这个表格就让你了解一切。

















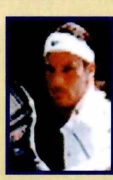














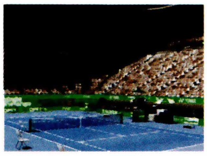


| 选手 | 类型 | 发球 | 力量 | 技术 | 速度 |
|---|---|---|---|---|---|
| Patrick Rafter | Serve&Volley | A | D | B | B |
| Tomy Haas | Strong Forehand | D | B | C | C |
| Venus Williams | All Round Player | A | C | C | C |
| Mary Pierce | Strong Forehand | C | C | C | C |
| Tim Henman | Serve&Volley | B | C | A | B |
| Tomas Enqvist | Strong Backhand | B | B | D | C |
| Serena Williams | Powerful Strokes | B | B | D | C |
| Arantxa Sanchez | Various Shots | C | D | A | B |
| Cedric Pioline | All Round Player | C | C | C | D |
| Magnus Norman | Fast Runner | D | C | D | A |
| Lindsay Davenport | All Round Player | C | C | B | C |
| Ai Sugiyama | Fast Runner | C | D | B | A |
| Yevgeny Kafelnikov | All Round Player | C | C | C | D |
| Carlos Moya | Sevre&Volley | D | A | D | C |
| Monica Seles | Hard Hitter | C | A | D | C |
| Alexandra Stevenson | Strong Backhand | B | C | B | C |

## —— 第三部分 ——
## 四种不同的场地类型特点说明

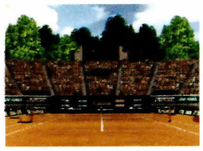
经常观看网球比赛的玩家都应该知道，网球比赛的场地主要有四种，这四种场地对选手的技战术发挥有很大的影响，网球界的“红土之王”和“硬地之王”等称号也是由于场地的特点不同而得来的。所以，对比赛场地的特点做到心中有数，并且采用相适应的战术，这一点无论是在游戏中还是现实中都是非常重要的。

### ■硬地（HARD）



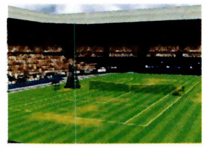
这种场地属于那种性能比较平均的场地，球的速度中等，球反弹的高度较高，比较适合于底线大力击球型选手。另外球员在这种场地上的移动速度也还算比较快，所以发球上网型选手也不会吃亏。

### ■红土地（CLAY）



这种场地的球速非常慢，发球的威力在这种场地上被降至极点，另外球员在红土地上移动速度会变慢，所以这种场地是发球上网选手的大敌。由于球的反弹高度很低，所以想靠大力击球得分也不是很容易，总之在这种场地上得分需要耐心，技术型选手的天下。

### ■草地（GRASS）



这种场地完全是发球上网选手的天下，球速极快，反弹高度极低，发球的威力很大。另外人物的移动速度也要比硬地快，想在这种场地上取胜，一味在底线击球是很不明智的，必须抓住机会上网，才能取得先机。

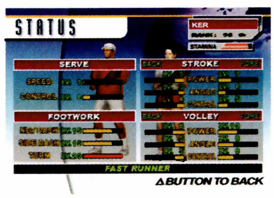
### ■室内场地（CARPET）



这种场地在影响力较大的网球比赛中使用的较少，球速快，不次于草地；球反弹的高度也不低；最大的特点就是球员移动的速度极快。在这种场地上经常出现球员将一些几乎不可能接到的球接到的现象，比赛的观赏性很强，适于不同类型的大部分选手。

# ●下篇 世界环游模式高级研究

## —— 第一部分 ——
## 自定义选手身高体重和能力的关系




■在此模式一开始自定义选手的时候，可以设定球员的身高和体重，不要以为身高越高体重越大就越占优势，身高体重和可以育成的能力上限是有着直接关系的。

### ■男子身高和能力上限的关系（身高的单位是厘米）

| | 165-169 | 170-174 | 175-185 | 186-190 | 191-195 |
|---|---|---|---|---|---|
| SERVE SPEED | LV18 | LV19 | LV20 | LV21 | LV22 |
| SERVE CONTROL | LV18 | LV19 | LV20 | LV21 | LV22 |
| STROKE ANGLE | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |
| STROKE CONTROL | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |
| VOLLEY ANGLE | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |
| VOLLEY CONTROL | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |

### ■男子体重和能力上限的关系（体重的单位是千克）

| | 60-64 | 65-69 | 70-80 | 81-85 | 86-90 |
|---|---|---|---|---|---|
| STROKE POWER | LV18 | LV19 | LV20 | LV21 | LV22 |
| VOLLEY POWER | LV18 | LV19 | LV20 | LV21 | LV22 |
| NET DASH | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |
| SIDE DASH | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |
| TURN | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |

### ■女子身高和能力上限的关系（身高的单位是厘米）

| | 155-159 | 160-164 | 165-175 | 176-180 | 181-185 |
|---|---|---|---|---|---|
| SERVE SPEED | LV18 | LV19 | LV20 | LV21 | LV22 |
| SERVE CONTROL | LV18 | LV19 | LV20 | LV21 | LV22 |
| STROKE ANGLE | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |
| STROKE CONTROL | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |
| VOLLEY ANGLE | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |
| VOLLEY CONTROL | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |

### ■女子体重和能力上限的关系（体重的单位是千克）

| | 50-54 | 55-59 | 60-70 | 71-75 | 76-80 |
|---|---|---|---|---|---|
| STROKE POWER | LV18 | LV19 | LV20 | LV21 | LV22 |
| VOLLEY POWER | LV18 | LV19 | LV20 | LV21 | LV22 |
| NET DASH | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |
| SIDE DASH | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |
| TURN | LV22 | LV21 | LV20 | LV19 | LV18 |

## —— 第二部分 ——
## 全部商店出现条件一览

■游戏一开始只有一个商店可以选择，随着选手排名的提高，其他四个商店也会随之出现。

| 商店名称 | 出现条件 |
|---|---|
| CARIBOU | 游戏一开始就有 |
| EQUATOR | 男女选手的世界排名均在200位以上 |
| NOMAD | 男女选手的世界排名均在150位以上 |
| ICEBERG | 男女选手的世界排名均在100位以上 |
| STATUE | 男女选手的世界排名均在50位以上 |

## —— 第三部分 —— 全部隐藏球拍入手方法指南

■想取得好成绩，球员自身的努力固然起决定作用，但是也不能忽视一把好的球拍所起到的作用。一些好的球拍可以从商店里买到，但是也有一些球拍是无法买到的，这些隐藏球拍有的是究极好用的东西，有的则纯属恶搞，追求完美的玩家一定要把所有的球拍都收集全。

■隐藏球拍入手的方法主要有两种：第一种是在高等级的比赛(见下表)中以全胜不失一局的战绩获得冠军，即可获得相应的隐藏球拍；第二种则是在训练模式中以优异成绩完成 LV4训练，就可以得到隐藏球拍。这两种情况加起来一共二十把隐藏球拍，你能全部拿到吗?

## —— 第四部分 —— 全等级比赛参加条件及奖金收入

■MS=男子单打 WS=女子单打 MD=男子双打 WD=女子双打 MIX=混合双打

| 编号 | 比赛名称 | 等级 | 比赛形式 | 比赛局数 | 参加资格 | 奖金 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | CHALLENGERS I | 1 | MS | 2games 2rounds | free | 20000 |
| 2 | CHALLENGERSII | 1 | WS | 2games 2rounds | free | 20000 |
| 3 | CHALLENGERSIII | 1 | MD | 2games 2rounds | free | 20000 |
| 4 | CHALLENGERSIV | 1 | WD | 2games 2rounds | free | 20000 |
| 5 | CHALLENGERSV | 1 | MS | 2games 2rounds | free | 20000 |
| 6 | CHALLENGERS VI | 1 | WS | 2games 2rounds | free | 20000 |
| 7 | CHALLENGERS VII | 1 | MD | 2games 2rounds | free | 20000 |
| 8 | CHALLENGERS VIII | 1 | WD | 2games 2rounds | free | 20000 |
| 9 | Weider Tennis Classic | 2 | MS | 2games 3rounds | 280位以上 | 30000 |
| 10 | FUJI FILM LADIES | 2 | WS | 2games 3rounds | 270位以上 | 33000 |
| 11 | Evian World Doubles | 2 | MD | 3games 2rounds | 260位以上 | 36000 |
| 12 | BRIDGESTONE CUP | 2 | WD | 2games 3rounds | 250位以上 | 40000 |
| 13 | DUNLOP MEN'S INDOOR | 2 | MS | 2games 3rounds | 240位以上 | 42000 |
| 14 | CITZENWomen's Hardcourt | 2 | WS | 3games 2rounds | 230位以上 | 30000 |
| 15 | IBM Tennis Tournament | 2 | MD | 3games 2rounds | 220位以上 | 48000 |
| 16 | Wilson Cup | 2 | WD | 6games(tie break) | 210位以上 | 50000 |
| 17 | TENNIS MAGAZINE CUP | 2 | MIX | 3games 3rounds | 200位以上 | 60000 |
| 18 | OPEL GRANDPRIX | 3 | MS | 3games 2rounds | 170位以上 | 66000 |
| 19 | OPEL GRANDPRIX | 3 | WS | 3games 2rounds | 180位以上 | 64000 |
| 20 | VOLVO CHALLENGE | 3 | MD | 3games 2rounds | 150位以上 | 72000 |
| 21 | VOLVO CHALLENGE | 3 | WD | 3games 3rounds | 160位以上 | 70000 |
| 22 | YONEX OPEN | 3 | MS | 3games 3rounds | 130位以上 | 78000 |
| 23 | YONEX OPEN | 3 | WS | 3games 3rounds | 140位以上 | 75000 |
| 24 | HEAD International | 3 | MD | 3games 3rounds | 110位以上 | 81000 |
| 25 | HEAD International | 3 | WD | 3games 3rounds | 120位以上 | 80000 |
| 26 | Hitmaker Cup | 3 | MIX | 6games(tie break) | 100位以上 | 90000 |
| 27 | Australia Challenge | 4 | MS | 6games(tie break) | 80位以上 | 140000 |
| 28 | Australia Challenge | 4 | WD | 6games(tie break) | 90位以上 | 120000 |
| 29 | French Cup | 4 | MD | 6games(tie break) | 70位以上 | 160000 |
| 30 | French Cup | 4 | WS | 6games(tie break) | 60位以上 | 180000 |
| 31 | England Trophy | 4 | MS | 6games(tie break) | 40位以上 | 220000 |
| 32 | England Trophy | 4 | WD | 6games(tie break) | 50位以上 | 200000 |
| 33 | US SUPER TENNIS | 4 | MD | 6games(tie break) | 30位以上 | 240000 |
| 34 | US SUPER TENNIS | 4 | WS | 6games(tie break) | 20位以上 | 260000 |
| 35 | SPT FINAL | 4 | MIX | 6games(tie break) | 10位以上 | 280000 |
| 36 | SUPER EXHIBITION | 5 | MIX | 6games(tie break) | SPT FINAL取胜 | 300000 |

# 日本游戏的末期症状

为了游戏业的明天，为了我们还能找回童年时游戏的乐趣，我们是该做点什么了。



■责编：风林

## ～为了明天～

游戏这种东西就像去逛庙会时一样，很多露天摊位并排在一起卖东西。

有卖金鱼的，有卖画着卡通人物的玩具的，有卖好吃的零食的，还有卖高档的珍奇异物……。

就算逛庙会的小孩子们没有找到自己当初想要的，他们还是会在逛庙会的时候寻找其他有趣的东西，把爸爸妈妈给的零花钱全部用光。

如果每个人回想一下，都应该能找到类似的经历藏匿在童年的记忆深处。

游戏给玩家带来的大概就是这种感觉吧。

不过，不知从何时起，滚面条的大叔和卖烧饼的大哥从庙会上消失了，而游戏也变得不再像庙会那样有趣。

圣洁的游戏成了我们回忆中的一段特殊时光，它再也没有吸引玩家的力量了。

这就是游戏界的现状。

－－－－－－－－－－－－－－－－

去年某些游戏厂商在9月进行了中间决算，即报告一下这半年来资金是怎样运转的，而今后的半年要怎样的利用资金。

在本篇特集中，大家可以了解到各游戏厂商的中间决算的数字非常严峻。

－－－－－－－－－－－－－－－－

究竟游戏什么时候不再是庙会了呢？

那么造成这样的局面是因为孩子们不来看庙会所以庙会才不举办了呢？还是因为庙会不再精彩？

我们希望游戏界再次回到繁荣的局面，哪怕是得到一点灵感也行。

这就是本次的目的。

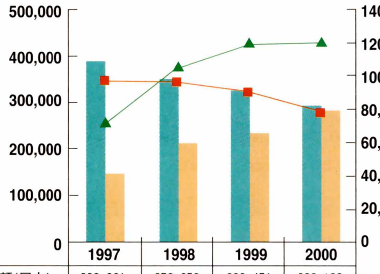
## 游戏界的严冬

**感叹“游戏不好卖”的只是一部分厂商吗？答案是否定的！用数字来看游戏界就知道现在的情形有多么惨淡。**

日本的游戏市场面临惨淡，这种情形一时半会儿不会停止。而且软件市场更是恐怖。97年还是5832亿日元的日本国内市场规模，每年都持续减少，去年是2641亿日元。仅仅5年的时间就缩小了55%（图1）。感觉游戏不好卖也是理所当然的事情。

1997年以后，游戏界把损失的回收都寄托在海外市场。不过，欧美市场的扩大虽然进展得很顺利，但是去年还是首次出现了规模缩小，降幅达11%。

**图1.游戏软件全球出货规模(金额、出货数)**




| | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 |
|---|---|---|---|---|
| 软件出货金额(国内) | 389,891 | 352,859 | 328,451 | 293,122 |
| 软件出货金额(海外) | 147,843 | 214,146 | 234,337 | 284,769 |
| 软件出货本数(国内) | 101,565 | 100,768 | 94,248 | 81,752 |
| 软件出货本数(海外) | 77,986 | 114,093 | 129,336 | 130,066 |

## 厂商的决算书中没有出现的数字

可是，从各社的中间决算等数据中很难看出规模缩小的事实。因为各个厂商在列举数字的时候，都要坚决地把海外数字合算起来。

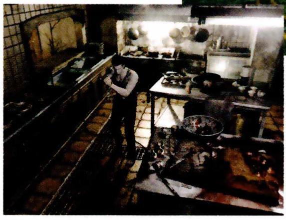
比如，2002年11月12日CAPCOM的中间决算中，相比9月的中间决算，营业利益减少了15亿日元即下降了41%。不过，下面的数字很是引人注目，《生化危机0》卖出140万份、《魔颤2》销量160万份，可这些数字都是日美欧的总计。但是，从《生化危机》系列在日本动辄百万销量的历史记录来看，GC的普及量实在是令人担忧。

NAMCO方面，虽然称决算结果和以前差不多，但是从公布的资料上却找不到游戏销量的具体数字。

另外，去年7月份发售的《超级阳光马里奥》到目前销量停止在了65万份。只要是《马里奥》就能卖100万份以上的说法彻底崩溃。10月2日任天堂发表的3月期的业绩下调修正案的最大原因是GC和GBA的主机发售台数从3100万台减少到了2500万台。虽然任天堂没有发表国内主机销量减少的原因，而是列举了欧洲洪水灾害，但是日本市场的低迷肯定有着巨大的影响。

象征着日本市场本身严峻的事实，即日本Xbox事业部的大浦博久常务于12月末退任，转籍至美国微软一事。Xbox在日本的销量到现在还没有超过100万台。





←↑尽管游戏水准不低，但销量并不能达到CAPCOM所预期。原因当然是多方面的，业界的走势难以琢磨。

## 百万大作的目标难以实现？！

世嘉的中间决算公布了很难堪的数字。游戏销量在日本81万份，北美256万份，欧洲120万份，合计才620万份。业绩的恶化是由于世嘉的极具名牌效应的《NFL2K2》系列在北美销售不振，才卖出了104万份造成的。当初世嘉预计单单在日本国内就能卖出104万份。所以，世嘉的预算结果要很大程度上依赖于北美市场。

反过来，业绩好转的声明也和海外市场有很大干系。索尼的PS2在欧美的销量还是那么硬朗，KONAMI的《游戏王》在北美大红大紫，史克威尔在北美发售的《王国之心》和欧洲发售的《FFX》也成绩突出。

单靠国内市场超过百万的只有光荣的《真·三国无双2 猛将传》。

在去年年末的商战中，原定于11月发售的《星海传说3·时光尽头》延期至今年3月末，基于此，艾尼克斯进行了业绩下调修正。但很遗憾，尽管躲避了其他游戏的锋芒，本作的最终推定销量仍然只达到了百万的1/2而已。

另外，去年的《鬼武者2》和《胜利十一人6》虽然号称百万大作，但是它们也只是将将及格，100万出个头而已，其中不排除厂商在出货量上做文章。真正意义上的百万大作数量从97年以来降到历史最低点。过去，每年的百万大作会有至少5款登场，按排名讲有《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《口袋妖怪》。在今年，想达到这一数字却仍旧困难。

无疑，对日本游戏市场来说今年将是最寒冷的冬天。



# 渡过「GAMEOVER」的难关




市场低迷的原因到底在哪里呢？

有人认为是旧货市场破坏了新品市场，但是这3年旧货市场所占的份额一直都是31%左右，所以原因显然不在旧货市场（图2）。

而移动电话的普及使得个人可支配资金减少，通信费的大幅增加或许是其中一点。

但是某些数据清楚地表明日本游戏市场正在走向成熟期。它是由东京大学游戏产业研究项目的新宅纯一郎助理教授提供的（图3）。

这项数据是从83年FC发售以来到99年游戏厂商数的推移。在当年有作品发售的游戏开发商就加入数据，如果在其后的一年里没有任何游戏推出则从数据中减去。

从数据可以看出，在90年SFC发售和94年PS和SS争霸这段时期，参入厂商是最多的。但是，98、99年厂商数量急转直下。虽然没有2000年的数据，但是可以推断出游戏厂商数量将呈递减的趋势。市场如果没有新厂商加入的话就意味着市场没有魅力。于是，新型游戏的诞生将变得无从谈起。“最近的游戏真不好玩”——到处都可以听到这样的抱怨声，相信从这项数据能找出抱怨的源头。

像这样的新血液注入减少的局面在哪个市场都是常有的情况，但是日本游戏市场显得太阴盛于阳了。不过，仅从这一点还不能说游戏市场就失去了竞争，其实每个厂商都在成熟期下探求着成熟的战略。

未来学者P·F·jack曾指出，一个企业的寿命大约有30年。能够越过30年这个档期的企业非常稀少，而且在竞争激烈的环境下，企业还要面对转型的痛苦局面。FC发售至今已历经19年，老的街机商也要面对30年的槛儿。他们应该如何解决呢。可以肯定的是，谁也不愿意GAME OVER。

**图2.一般玩家的中古游戏软件的使用比率来推定中古市场的规模**

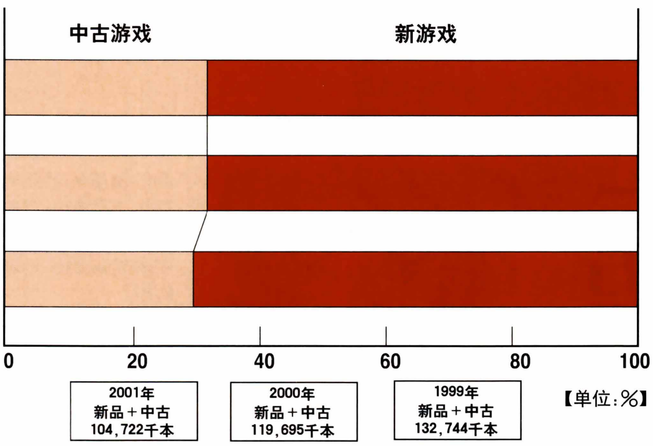
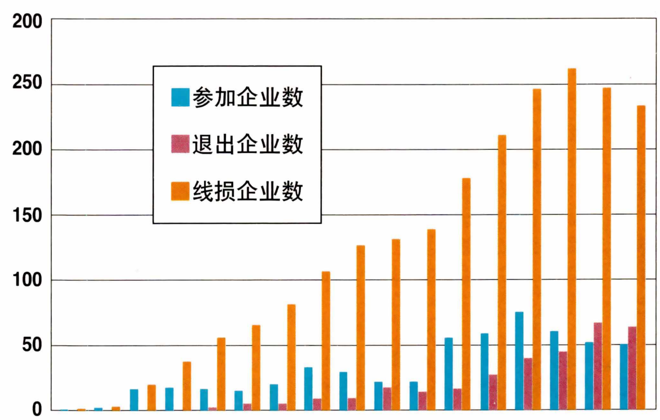



**图3.游戏软件产业的加入与退出**




**在逆境中求生存，坚持自我的霸王会社，每一天都在壮大！**
**即使全体游戏界处在困境，自己也决不退缩！！拥有压倒性优势的可怕厂商，它就是KONAMI。**

# 超人气游戏厂商KONAMI的结构



## 特色鲜明 目的明了

这3年，国内的游戏软件市场份额上，KONAMI一直占据前3名的位置。

实际上，KONAMI全部销售额的4成来自CS（Consumer Software）事业。

不拥有自己主机的KONAMI为什么一跃成为游戏厂商中的巨人呢？

KONAMI现在的结构模式成型于95年左右，那时正值94年发售的PS全球销量超过3000万台。

那一年，KONAMI Computer Entertainment大阪（以下简称KONAMI大阪）以及KONAMI Computer Entertainment东京（以下简称KONAMI东京）成立。

之后，KONAMI大阪以体育游戏为中心，制作了《实况力量棒球》系列、《实况J·LEAGUE完美射手》系列。KONAMI东京则偏向于角色性，制作了《胜利十一人6》、《幻想水浒传3》、《心跳回忆 Girl's Side》等作品。

第二年即96年，《合金装备2》、《beatmania II DX 6th style》、《光之围棋2》、《网球王子》等游戏开发，并设立KONAMI Computer Entertainment JAPAN（以下简称KONAMI JAPAN）株式会社。

KONAMI各分社开发各具特色的作法也算是它的一个特点吧。这和因为各开发部门的个性不同而导致增创分社的世嘉是不同的。

## KCE果断勇敢的行为

KONAMI在市场上能力优秀，在角色性游戏（以及相关商品）上也采取了积极的态度。在玩家高龄化的现在，KONAMI还是一丝不苟地对待低年龄层玩家。

根据KONAMI东京的资料，一年期间的游戏制作总预算之中，有30%是“借用著名题材的游戏”。可见流行题材的威力，这也是KONAMI近年来一直奉守的开发重镇。

前面所提到的KONAMI JAPAN不仅将目光瞄准了世界，还开发面向低年龄层的掌机游戏。所以由此看出，KONAMI对低年龄的游戏玩家给予了充分的重视。

本社的百万大作《胜利十一人6》的包装盒上，登载的照片是日本国家足球队的中山雅史（前作《5》起用的是中村俊辅，后来《6》起用了中山雅史，但是他未被选中国家队参加世界杯）。相信大家对这一小插曲还是记忆犹新吧。足以见KONAMI在市场运作方面还是有一定功底的。

另外，作为软件商，确立流通也是重要的一环。

KONAMI于97年就开始了自主流通，99年设立了专门“配给”游戏软件的部门，即买进其它厂商的游戏，利用自社的流通渠道进行发售。

制作游戏的同时还兼顾DVD和书籍的买卖，多点开花的KONAMI公司，可以说是游戏厂商中少见的例子吧。

# 创造游戏之都东京的系统

这个时候的KONAMI的明显举动就是兼并了很多其它厂商。

首先，2000年加月玩具厂商——TAKARA加入KONAMI集团。整好一年后，和KONAMI在同一年创社的老店——HUDSON以继承KONAMI札幌事业的形式进其麾下。紧接着，以《首都高速》闻名的元气也在2002年成为了KONAMI集团的一员。

从这一系列举动来看，KONAMI的目标不仅在于充实题材，而且要将其作为基石向更高的目标挺进。

所以，可以评价KONAMI是一家极具战略性的企业。

它的商业模式还能从好莱坞看出来。对世界市场意识强烈、重视市场、投入巨额制作费……这些都是电影之都好莱坞的关键字眼。

KONAMI不使用“流通”，而敢使用“配给”一词（注意这两个词大有不同,后者有‘独裁’之意），这其中的奥妙耐人寻味。

如果非要鸡蛋里挑石头，从这套系统里找出一些错误的话，那就是KONAMI与核心玩家之间的关系。好莱坞电影面向的是大众，而KONAMI的系统虽然成功，但是它的游戏很可能离核心玩家走得越来越远。以前曾经发生的玩家“罢买运动”就是这一问题的前兆。

今后KONAMI会怎样改善核心玩家的关系也是其它厂商（特别是没有主机的厂商）值得注意的。



→连超级老铺HADSON都逃不出业界衰退的大潮，同样是老牌厂商，却惨遭吞并的下场，事事难预料。



←以制作赛车游戏闻名并有稳定销量的GENKI也名归K氏旗下，今后小厂商是否还有活路真是不好判断。

**向玩家募集游戏的开发资金是游戏界的尝试。在樱花树下等待投资人的是……**
**抱着“即使失败也无所谓”的心态去开发的《心跳3》，又怎么能够取得成功呢？可怜的玩家。**

# 堕落的《心跳》资金 “游戏信托资金”的误算和迷失

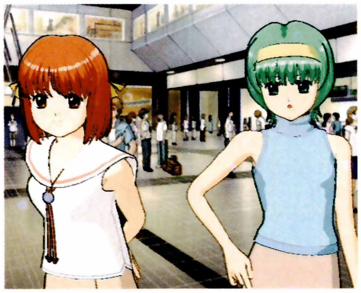
## 瓦解的《心跳》信托资金

2000年10月、“游戏信托基金心跳回忆”发表会隆重举行。这次的募集行动在游戏界尚属首次。“题材的证券化将成为趋势”，“资金调配的多样化和风险的分散有助于游戏厂商制作，并使得玩家养成参与游戏制作的意识，也有助于提高互动性”（KONAMI）。

当时，很多心跳迷们都抱有同样的疑问，“先不管其商品性的味道有多浓，但作为投资对象就很是严峻”。

在这个时刻，KONAMI的《心跳》绝对存在着不信任感。这是因为基金募集会议召开之前，同年9月发售的《心跳回忆2 Substories Dancing Summer Vacation》（旧KCE东京＝KONAMI东京）游戏本身问题造成的。美誉一身的《心跳》出现了不应有的商品骚味。

本来和玩家建立好的关系却因为这个“SDSV惊愕”而出现了裂痕。其实就连KONAMI的一些开发部门也传出了批评的声音。为什么要在美誉一身的《心跳》系列上画上不光彩的一笔，很多人都搞不明白KONAMI干吗非得采用募集基金的方法。即便是以前，KONAMI发售一堆“心跳”的周边产品，玩家还是高高兴兴地把CD和卡片捧回家。玩家所作的一切都是因为《心跳》系列的高品质在作保证。



这次的投资对象是《3》和《Girl's Side》，很多人对KCE东京抱有不安。再加上基金的设定，制作上肯定会出现某些制约（比如说日程上绝对不能允许延期发售）。游戏的趣味性和资金调配的多样化、风险分散，不用多说，KONAMI在三者之中会选择后者。不过还是搞不清楚KONAMI为什么要拿自己的招牌《心跳》开刀。

## 10万日元变成了8万6千日元



“申请的人除了一般的投资家（大多数是《心跳》迷）以外，还有很多第一次购买金融商品的顾客”。在基金设定完毕后，第一个需要募集的方案就是主题歌的起用。要知道，多数投资家都是不懂游戏制作的玩家，他们认为只要起用有名的歌手就能为《3》造势。如果说这种说法还过得去的话，那么后来关于某些游戏制作的问题上“投资家”们可就捉襟见肘了。到底怎样才能合理分配有限的资金把游戏制作得有趣呢？

批评《心跳3》和《Girl's》不是本特集的初衷，而且除了不满外我们对其还是有些好评的。这回的销量和游戏界整体下沉有一定影响，但是下面的数字还是说明了一些问题。

10月份《3》的销量是20万份，《Girl's》为10万份。对一口一万日元的投资回报预想额是8625日元（基金设定要求投资者最低要投资10口即10万日元，那么10万日元的回报就是86250日元）。从商品的表现来看这个目标根本不可能实现，未来的投资受损已是不争的事实。

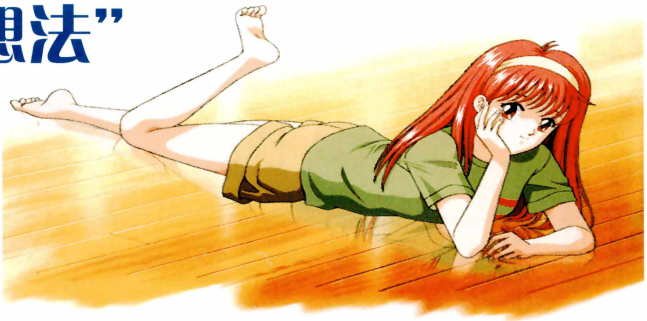


# 即便这样也“不改变想法”

“商品的偿还日期没有到，什么问题也不能说明。”将自己投资的商品进行到底就要承担作为投资者的责任。确实，不管我们这些旁观者怎样评论，间接参与制作的玩家们还是很满足、高兴的。

高额的制作费、卖不出的游戏，游戏界的问题实在是太多了。资金调配的多样化将成为今后重要的话题。像1那样不到10个员工就打造出一款优秀的作品已经很难再现了。

不过，再怎么申辩，制作方蒙受的损失间接转移到了顾客的头上这一阴影估计很难挥去。既然KONAMI在财务方面属于世界级厂商，那么它所作的尝试也应该努力执行。这对KONAMI自身来说也是重要的课题。



KONAMI的一直以EA公司为目标而奋斗着，他们的野心是征服世界！！

# KONAMI力争跻身大型游戏出版商

## 透过世界的KONAMI来看世界

日本的游戏商应该向哪里迈进呢？让我们透过KONAMI的战略来看看日本游戏商的生存之道吧。

纽约证券交易所(NYSE)开始营业的9:30分，“Opening Bell”响起。能够敲响这个钟声的人是非常光荣的事情。今年的9月11日，尽力于纽约救助活动和复兴工程的纽约市警察和消防队代表敲响了开始营业的钟声。除了这个特殊的例子外，一般都是上市纽约股市的企业才能有资格敲响大钟。9月30日，KONAMI的上月景正董事长站在了敲钟台上。这是象征着KONAMI历经两年以上才上市NYSE的瞬间。同时也象征着又一家世界级游戏厂商的诞生。

KONAMI今期销售额的目标约为2000亿日元。此规模超越了世嘉，并且成为无主机游戏厂商的最高规模。其收入源来自：TAKARA、元气、HUDSON、KONAMI SPORTS（原PEOPLE）等资本加入，《光之围棋》、《网球王子》、《游戏王》等角色性游戏商品的专利获得权，成为电视放映的赞助商等。

## 日本游戏在世界范围内的市场份额很低

但是，KONAMI在北美市场的份额只占3～5%，并不怎么高。

CEDEC2002上，KONAMI的北上一三CS本部长在讲演中如是说：“日本游戏在海外市场上并不一定就很好卖。”列举出日本游戏的商品力并不是很强的严峻局势。99年任天堂占23%排名第一，第二位的SCE占20%，日本所有游戏厂商所占市场份额高达57%。但是，如果抛去海外开发商的话，那么日本的游戏商的市场份额仅有39%。2002年1月～7月，任天堂退居第三占11%，SCE降到第四占10%，日本游戏商共占37%，除去开发商是海外的话仅有35%。

北上氏谈到了以上情况的最大原因，归结为“地域性强的游戏正在兴起”，并举出了北美的四个游戏类型。首先是根据著名电影改编的游戏，像跨所有主机平台的《哈里·波特》（900万份）和《蜘蛛人》。其次是卖出350万份的暴力游戏《横行霸道3》。再次是电脑游戏类型的常客FPS（第一人称视角射击游戏）《Halo》也卖出了100万份。最后就是轻易突破200万大关的，只有老美才津津乐道的美氏足球《MADDEN NFL》。

“除了体育游戏，其它类型的游戏的表现能力全取决于主机的性能。”在日本只能卖出将将数万份的游戏到了美国就成了百万大作。这说明北美市场呈蒸蒸日上的趋势。

日本人喜欢“究极”，美国喜欢“三维空间”和“探险”，欧洲则是各种文化背景的集合，所以一个游戏在世界范围内应该是能够很好地被接受的。但是，除了RPG和AVG游戏，日本却成为了最不包容的国家。

北上氏还说，“销量高出实力的游戏就是其品质好的表现”。像《GTA3》中的暴力描写在美国确实掀起了轩然大波，可是它还是获得了很多游戏相关奖项，评价也是极高。所以，日本人对国外游戏指手画脚，说三道四的时代已经结束。

如果再放任日本游戏厂商在海外的市场份额减小，在国内市场的份额递减的话，那么日本游戏界就将面临崩溃。今后的课题是如何制作出能够在海外市场通用的游戏。

### EA和KONAMI的相似点

世界最大的游戏厂商EA可以说是和KONAMI的经营形态最为接近的游戏厂商了。EA也不拥有自己的主机，并且在90年代以后收购了Maxis、Origine等10家以上的强有力的游戏开发商。EA还取得了和电影公司一起制作《哈里·波特》、《指环王》等制作权，它还拥有FIFA和F1等各种团体的商标使用权。后来EA还与史克威尔合作，取得了在北美发售《最终幻想》的权利。

EA面向各个机种开发游戏，从单机游戏到网络游戏包罗万象。其中虽然有卖得好的和卖得不好的，但是整体销售还是处在较高的水平。三大主机厂商对EA都是不敢忽视，小商店对EA的依赖也是显而易见。EA的销售额为17亿美元（约2000亿日元），和KONAMI接近。EA从依赖一台主机或是某些大作，靠作品的多样化来分担风险。EA对稳定的开发商进行投资，也对风险性虽然大但是极有可能成长的开发商进行投资。从游戏的理论来看其实也和其它游戏厂商没有什么分别。EA上市NYSE摆脱了经营依赖于国内的不利局面，对依赖于日本国内市场的游戏厂商也是个很好的手段。KONAMI就很好地借鉴了EA这一点，成功上市。

上市NYSE带来的成效已经从KONAMI的中间决算看出来了。根据日本基准，预想要比前年下降60%，即10亿日元，但是KONAMI却预计自己会有40亿日元的纯利益。股票也立即做出反应，一下子从最低值逆转直上。

### 为了能让世界接受日本作的游戏

北上氏后来又补充说，“美国除了上面所说的四种游戏类型热卖以外，还有一种游戏也很有潜力，那就是日本制作的游戏”。

日本游戏的强项在于，它的价格只占美国游戏商开发的游戏的7成左右。而且在便宜的同时，日本游戏的品质显得很细腻，这和美式游戏的大刀阔斧形成了鲜明的对比。即便将来美国厂商成为出版商，日本成为开发商，日本的厂商还是能开辟出一片自己的天地的。

KONAMI意图作为出版商挑战北美市场的决心正是日本游戏流通的表现。

去年，KONAMI的《合金装备2》和《游戏王》热卖。《游戏王》每天都在美国电视上播出，和“口袋妖怪”可谓旗鼓相当。在专卖店中，游戏王的卡片也有专门的地方摆放。KONAMI的作品在北美已经形成了良性循环。

这个好趋势能否继续，KONAMI能否扩大自己的有利地位呢？至少，KONAMI在为着世界级游戏出版商挑战着。

游戏专卖店的瓜葛！发售日以后该怎么玩？是买二手货呢还是购进廉价版？

# 二手游戏的困惑

## 被《捉猴2》玩弄的店铺

不仅是光君（《捉猴2》里捉猴子的主人公），就连游戏店也陷入了困惑。

今年4月的关于二手货游戏软件的最高判决结束后，常做二手游戏买卖的游戏店理所当然地和只做新作买卖的大店铺（店铺的规模越大，二手游戏所占销售额的比例就越小）出现了不同的局面。有时可以听到这样的话，“现在说游戏卖不出去的其实只有厂商、大型专卖店和媒体哦”。抱着淡淡的期望，我们采访了Atom System有限公司的董事新井清先生，他们公司致力于以埼玉县所泽市为中心，向郊外扩展游戏店业务。可是，游戏界的现实不容乐观。

“宣判结果对于商店来说是喜事，可是对玩家的意识一点也没有影响。”以至于5月以后，某些玩家也开始了二手游戏的交易，和商店一起瓜分这块蛋糕。“收集二手游戏很困难”的时代来临了。

“PS2在2002年5月14日公布降价，后来的两个月主机和软件都卖得还行。可是到了9月、10月，游戏又变得不好过了。”这是因为在9、10两月本应发售的大作却延期了。

就是在这种情形下，《捉猴2》开始追击。它是在7月18日在PS2上发售的，后来于10月公布其廉价版要在12月发售。商店听到这个消息无不感叹，“本来卖得好好的，干吗非得出个廉价版”？估计发出感叹的商店不只新井一家。一旦游戏厂商要推出廉价版，那么商店就必须降低库存中的新品价格和二手游戏的价格。“总不能出现二手货比廉价版还贵的局面吧”。

不管核心玩家怎么想，PS2好卖的事实不可动摇。商店也恰恰将希望寄托在PS2上。

# 游戏商业的存亡!!

“每个商店当然只想卖新货，不过不允许”，新井氏说出了很多商店的苦恼。

二手游戏无论在品质的管理、价格的设定，比新货都要费事。“以前二手游戏呼呼地来，现在不努力经营根本就拿不到。”商店要听取玩家的呼声。

“铁杆玩家少多啦。以前的中学生一出手就是10万日元，现在可看不到了。要是这个月有好几个想要的游戏一块儿出的话，他们也就买一个。然后就是收集二手游戏的顾客多些。”

现在玩家的趋势是，不追求流行大作，而是找自己想玩的游戏。“但是，一个游戏还没玩完呢，或是刚玩完，好多游戏早就出了。结果很多游戏都来不及玩。”为了不发生卖光的情形，有时商店还要留一部分主机、软件作为库存。说不准以后就能卖个大价钱。当然，这是不好的现象，应该极力回避。

老生常谈了，厂商发售一个作品，要看商店的期待值，如果商店喜欢的话那就根本就不用考虑玩家的反应了。即失去玩家的信用也不能失去商店的信用。可是商店就不能这样做，他们不能失去顾客。

在这样严峻的情况下，厂商和商店已经到了两虎相争，必有一伤的态势。希望两者加深互相的理解。不过，他们之间的沟壑还很深、很深……。

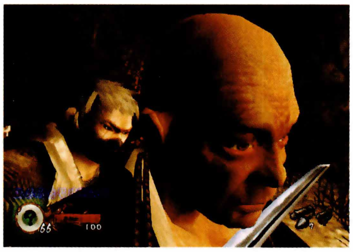


↑游戏店的经营并不理想，很多小店都只能勉强支撑。新旧游戏的买卖也成为困扰零售商的问题。

**开发者的斗志在熊熊燃烧！开发者不必在发售渠道上操心，而是要全身心投入到游戏开发上。在这个混乱的时代，他们的面前等待的是——**

# 作为开发厂商的生存之道!!

→随着升级PS2，厂商在游戏开发上所要负担的费用也越来越高，而且在花掉大把的资金后换来的是否是稳定的销量都是一个未知数。今后的主机是否会成为中小厂商的。



在当今残酷的日本市场，中小开发者怎样才能生存下去呢？

和大公司相比，最大的不同就是中小企业不具备自己的销售渠道。大厂商具备和商店直接交易的流通网，自社对投入大笔资金的大作会不惜余力地在杂志上大肆宣传，在商店疯狂搞促销活动。大厂商能够大概估计出会有多少订单。如果在海外有现地法人，那么优势将更加明显。

但是，中小厂商没有以上的任何一点。他们要采取和发行商定契约的形式开发游戏。很多情况是中小厂商每开发一个游戏就要签约，非常不稳定，且资金方面也很紧缺。

中小厂商到底怎样看待这样的事实呢？我们就此问题向中型规模开发商ACQUIRE、投资网络游戏的两个公司的三位社长进行了访问。

# 为家用游戏主机开发游戏的中型规模厂商的现状

“ACQUIRE今年2月推出了《～侍～》，国内外总销量达到20万份以上，算得上是一款中等销量水平的游戏。ACQUIRE在家用游戏开发商中算是成功的一例。企业规模约为50人，拥有两条开发线，每条开发线都在紧张制作新作。

远藤琢磨社长现今32岁。“现在我们尽力维持着开发，局面很严峻。”远藤氏道出了心里话。

“由于现在的游戏都在追求画质，所以员工、制作费、时间等都增长了。和98年为PS做《天诛》相比，一切开发要素都增长了两倍以上。我们增加了一条开发线就提了1.5倍的人力费。别看PS2上的《侍》是续作，由于我们对PS2的开发全然不了解，所以很大精力投入到建立自己的程序库上了。这款《侍》可以说是从0开始的作业。”

远藤氏归结现在游戏不好卖的原因为——摆在商店里的游戏太多了。

“即便是看也能尝出什么味道，每个商店摆的游戏都一样，玩家不腻才怪。大厂商为了分散风险，除了定期推出大作以外也推出了很多游戏。而这些担负分散风险任务的小作品毫无创意，逐渐远离了追求新鲜感的玩家。”

远藤氏认为，ACQUIRE只有开发崭新类型的游戏和采取差别化战略才能生存下去。

“我们不能保证开发出绝对创新的游戏，但是可以肯定的是我们不会墨守成规。ACQUIRE这样的作法给人的印象是具有挑战性的。我们的开发员工都很细心听取玩家的声音，尽量满足玩家追求新鲜感的愿望。比如我们从不简单地开发一款改良版。照搬原作是满足不了玩家的。这是我们在制作完《天诛2》时反省出来的道理。”

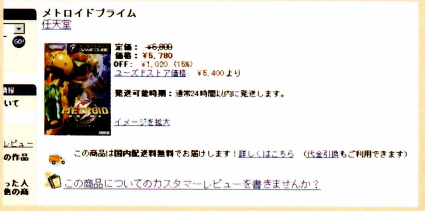
远藤氏说道，日本也应该像美国那样大幅提高开发者的地位。

“在日本，发行商这座大山堵在面前，世人很难出来表扬开发者。而且现在制作游戏牵扯了很多东西，像著作权、专利等，由于中小开发商的立场很弱，再加之资金不充裕，所以要想制作这样的游戏相当困难。说明白点，简直就是水深火热。有时自己都在想，为什么要摊上社长这个重担子。不过我的梦想在此，所以为了圆梦努力奋斗到现在。”

远藤氏对在线游戏持怀疑态度。“在线游戏在环境上很新颖、有趣，不过要先奠定基础才行。”




↑除了小卖店外，网络商店也如火如荼的开办起来。许多全新的游戏还未发售就已经标明了优惠的价格来吸引消费者。玩家不必出门，只需安坐家中即可享受到周到快捷的上门服务。对于许多门市的冲击可想而知。




↑全新的“银河战士PRIME”已经开始打折了，并非此一款游戏，在网络商店中，几乎所有的产品都在进行打折的优惠活动，即便是那些超热销的产品也不例外。

AMAZON.CO.JP

这一天终于来了！他已经起程，向美国出发……
只要在日本一看到Xbox就能联想到一个人，他就是大浦常务……。

# 日本游戏第一的灵魂



大浦君，或许你长得太英俊了。

为了卖出大黑盒子Xbox，在日本孤军奋战的微软原Xbox事业总部长大浦博久常务。去年11月8日，突然传来了大浦要转籍美国微软的消息。

“Xbox面向的是核心玩家！！”曾数次强调的大浦，却把主机发售的地点选在了离核心玩家群最远的涉谷——一个年轻玩家的天堂。现在，他真的要远渡重洋，去美国好好休假去了。

现在仔细一想，大浦确实要真枪真剑地改变核心玩家的意识。

大浦大概一直在实现这样一个理想，什么时候，“核心玩家＝吸引异性的玩家”？

而他所选择的工具却是在日本不受欢迎的Xbox，加之游戏界底气不足，他的这个梦想只能成为泡沫。

其实我们对他那充满信心的豪言壮语也是将信将疑，“这个小白脸说的话可信吗”？

很可惜，还不到一年的时间，这种想法就破灭了。我们已经从游戏中找不出什么梦想了……。

既不向核心玩家献媚，又要把献媚游戏卖给核心玩家。

大浦的作法是有勇无谋的，但是他一直坚信游戏拥有的力量。

最后想向大浦君奉送一句话，“我们敬佩你那种无论在什么困境下都坚信游戏的精神”。

你才是真正的核心玩家！！

# 总论

## 日本游戏市场的崩溃是由于网络引起的？新时代难道要变更路线？

## 游戏相关物品的普及导致游戏的下降

日本游戏市场正在面临巨大的转换期。游戏自83年FC发售以来一直处于热潮。在热潮当中，几家风险投资公司站了出来，成为了强有力的企业，开始了垄断经济，市场也逐渐走向成熟。不过，市场也在垄断出现的同时失去了其弹性和多样性。无限扩大的神话即将崩溃，游戏的热潮也要降到冰点。

日本游戏市场面临的危机是如何在不景气中让顾客掏出他们羞涩的钱包。手机、宽带、廉价DVD等娱乐商品登场以来，顾客的“可支配所得”花在游戏上的越来越少，有限的“可支配时间”也被它们瓜分得差不多了。多样化娱乐是“可支配时间”减少的重要原因。

可是人们真的厌倦了游戏，从今以后不玩游戏了吗？

绝对不会！现在衡量游戏界的指标不能光看销量了，看看韩国的网络游戏《ラグナロク》吧。光是免费测试时就有85万人登录。所以，游戏玩家还是大有人在的。

一连上网络，我们才发现原来身边的游戏根本就玩不尽。想玩点迷你小游戏的话，只要一搜索，FLASH之类的高完成度游戏应有尽有。更有的游戏是违法的，比如说模拟器这样的工具。相信在网络上或者电脑上玩家用机的RPG大作的人不在少数。便捷的下载和高速的宽带将这一切实现为可能。网络上的游戏资源无穷无尽，毫不夸张地讲，一个人一辈子玩游戏也玩不过来。而且不想花钱的话，玩家的最好选择就是上网（除了上网费用，不过比买游戏要便宜多了）。

由于因特网可以让玩家轻易得到自己所需的资源，所以玩家的信息量飞跃了一个档次。可是，网络却拥有让媒体价值降为0的力量。首先是文字信息的“书籍”卖不出去了。紧接着就是网上的违法拷贝，随着宽带的普及，在网上下载电影和歌曲成为举手之劳。而市场上的音乐CD和电影却陷入了叫好不叫座的窘境。

就因为网络上具有游戏要素的东西太多了，所以具备流通性质的游戏的价值也被网络降低了。

不过韩国的网络游戏《ラグナロク》也存在着一个难题，那就是在免费测试时登录玩家非常多，可是一到收费的正式运行阶段，玩家就无影无踪了。这是因为很多玩家利用免费测试的几个月时间里挖掘尽该游戏的所有要素。不过，韩国厂商要想获得成功，在日本还是要迫不得已地推出免费测试来吸引日本玩家。

这又引发了价值下降。游戏和其他媒体同样被卷入了物价螺旋上升的旋涡中。而且，游戏还要用“具备游戏性的东西”满足数目未知的玩家。

我们就好像被蒙上眼睛迎接新的时代一样。



←日本游戏业的惨淡并不像我们表面上看去那样的简单，难道网络游戏真的会成为市场的救世主？在FF这样的招牌大作进军网络后也不得不面对仅有万计的玩家，前途不明。

## 网络时代会走向差别化还是网络化

游戏在全世界的各个地区其消费动向都不一样。家用游戏主机在欧美继续升温，既有的商业模式在欧美仍旧通用。游戏产业就像汽车产业一样，谁要是能打开海外市场的话，谁的销售额就能大幅上升。家用主机跨入韩国、台湾省刚刚一年，销售势头就比日本国内的现在要好的多。

可是，并非每个游戏都能使用这套战略，像《FFX》就能做的全球玩家家喻户晓。可是毕竟这种无差别游戏占的比重越来越少，在玩家心中无法替代的游戏容易生存下去的道理只适用仅剩的几个大作了。

那么日本挺过这几年，经济状况好转之后，游戏市场就能改善了吗。我的答案是否定的。无论在哪个国家，由网络引发的价值下降存在着。当然，这样的影响是有一定时间的效应的，游戏业界走向缩小也是成熟的另一种负面表现。

事实上，美国的PC游戏市场也在成熟，而且表现出来的就是规模缩小。其原因之一就是玩家能够免费下载《反恐精英》（风靡世界的FPS网络游戏，中国玩家高达3500万）。试想一下，那么好玩的游戏能够免费下载，谁还去买昂贵的单机PC游戏呢？或许这就是不想花钱的玩家的最终归属吧。

即便如此我们还是必须做出抉择。是做出一个无差别、不可替代、全世界发售成功的游戏呢；还是制作一个“具有游戏性质”、培养玩家交流的网络游戏呢？前者要经受宽带带来的打击，后者要摸索数字表现不能的玩家到底有多少存在。大型开发商也许会两手抓，但中小开发商只能二者选其一。重要的是改变对世界的看法，转换战略。

不管是什么产业，越是在困境的时候，企业越是墨守成规，固执地啃着旧饭，从而失去了商业机会，热潮也不会卷土重来。没准正是那些新涉足于内的企业，在无知的状态下渡过了难关……。

game@gameach.com

# 闯关族的家

## 五彩缤纷的游戏生活 妙趣横生的玩家心得

Vol.109

痛苦状……本月是近年来风林荷包遭受挑战最大的一段时期，为了不拖欠外债，许多游戏只能视而不见……而原定本期点评的GC“P.N.03”、“灵魂能力2”也只能放弃，经济危机大概就是这么回事吧？啃啃面包，日子难过……



愿游戏与玩家同在

## 读者对风林的要求，就是风林对游戏的要求

●最近GBA的好游戏非常多，比如“瓦里奥制造”、“街霸方块2”、“DQ怪兽篇”等，都是非常有趣的作品，风林这几天玩得不亦乐乎。加上GBASP的价格呈下跌趋势（目前950左右），一直观望的读者入手吧。

●世道真乱。朋友的内部情报显示，目前市面上的390001绝大部分都是问题机器，内部零件被更换严重，而港台版则比较保险。先不说情报真假，这PS2主机的被改装情况真是令人担忧，即便是行家去买机器恐怕都得谨慎再谨慎，小心再小心。何况是毫无经验、头一次买机器的玩家呢……对于这样严重侵害消费者利益的行为，我们却只有避免而无力反抗。希望行货版快快发行，救玩家也救救这个混乱的市场。被PS系主机的问题已经搞得筋疲力尽。

●GBP上市，但是风林与宇部的入手计划却没有当初预想的那么顺利，首先就是国内上市速度过慢。都25号了，连个影子都见不到；其次是价格问题，北京第一时间450元，本来就是“月底拮据”生活，因此在从熟识的店家那里得到这个消息后，更加坚定了我们推迟购买时间的决心（其实早先就预料到价格会炒得比较高）。由于写这段话的时间算是比较早，因此目前还没有拿到，个人预计“月初铺张”生活开始就会立刻入手。下期可能详细分解。

●闹得满城风雨的“非典型肺炎”传闻登陆北京，口罩与板蓝根一时脱销。

●写这段话的时候，想到明天就是自己的生日了，祝自己生日快乐。“成人向”万岁！

●前面提到了本月资金大紧张，好多游戏没能及时入手，搞到彩火“电击”那边好多题材不能做，比如彻底展现女性性感曲线的“P.N.03”，没能及时截出穿版影像让大家过瘾实在抱歉，不过这好像也不赖风某哦……

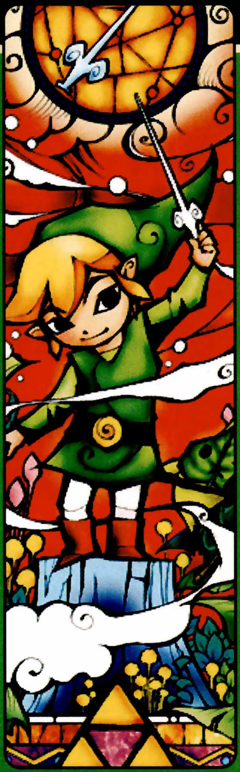
●www.ninclub.com进展绝好调，感谢会员激情参与灌水活动……（爆笑）

●SP相关周边产品大爆出！电池、耳筒、镜面等等，制作精良，风林进行大尝试中。体验报告近期放出。买SP而担心电池等配件问题的玩家可以放心了。

●近半个月生活进入了一种固定模式，下班后就是到家打开电视收看央视的美伊战争直播（卫星没有的说）。虽然明明知道看了还不如不看，但是在其他大量无聊的武侠电视剧的冲击下，手不自觉的就按下遥控器，继续静静的看着巴格达的局势变化……有一段时间，感觉生命的来去恍如烟云。

●姚明近几场比赛的表现不尽如人意，得分不高，看得编辑们心急。作为第一年进入NBA的状元秀，姚明交上来的答卷还是令人满意的，综合评价无人能敌。相信今后几年，姚明成熟后将更加可怕。过不了多久，EA的NBA游戏封面上肯定会有他的写真。

●本月心情：63



## 近目击！SP周边配件



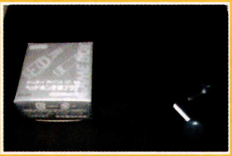

↑GBA、SP通用的镜面，这样玩家不必担心划伤问题了。更换方便，但自己动手要小心。



↑屏幕保护帖膜，风林认为SP使用的必要并不大。




↑连电池都有的换了！虽然不是原装，但总比没有的好。背面有更换方法。



↑专用耳筒。试了一下，感觉是不错，声音很大，在嘈杂的地方玩也没有问题了。



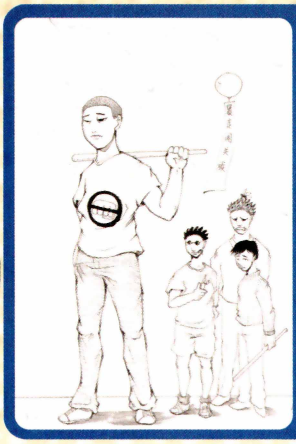

↑考虑给SP再用个包没有?



↑装进去后效果还可以。



←耳筒的转接器，如果玩家有更好的耳筒，那就直接买个这东西就行了。

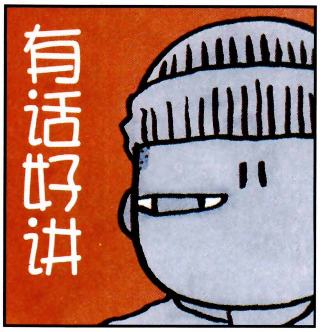


暴走闯关族（小朋友切勿模仿）



## 「DC廉价游戏」

20元的廉价DC正版碟在游戏店中堆积如山，其中不乏问题正版，比较好识别的是“拉条”塑封的碟子都没什么问题。而其他包装的碟子虽然也是正版，但是有些没有封皮，有的盘盒不符……当然盘没问题。真正的SEGA精选廉价系列是2800日元/套，无论如何是卖不到20元的。




■给《电子游戏软件》及所有编辑：虽然日本的游戏听说了不少，但第一次接触游戏还是在看完朋友的一册《电软》之后，通过《电软》的介绍和朋友的帮助下，在2002年的暑假，与PS进行了第一次亲密接触。自此，便无法自拔，一个暑假就在PS和FF8的陪伴下度过了.上学后，同学带我去距学校较近的一家电玩店，当我推门入内时，店内的BOSS及几位顾客都惊奇的看着我，朋友告诉我，极少有女孩子像我一样很喜欢电玩！不过，在游戏的巨大魅力下，我早已不顾周围的好奇，尽情于游戏中。

半年过去了，我与游戏定下了“终身约定”，这也是《电软》的功劳哦，因为我是靠《电软》来选择游戏的,常去的书店主也用“有、没有”来回答刚踏进门的我，《电软》、游戏使我在学习中得到了精神上的休息及满足。

好景不长，初三下半学期及中考的来临打破了我家、学校、电玩店、书店四点一线的生活，面对严峻的考验，在父母的劝说下，我与他们订下了“游戏可以暂时不玩，《电软》不能不买，好好学习四个月”的《中考条约》。

此时的我，手中捧着新一期的《电软》，心中无限感概，谢谢你，带给我一个绚丽多彩的游戏世界。ありがとう，《电软》ありがとう，各位编辑，相信在今年的7月，一位脱离学海的女孩，会跟随着《电软》，再次回到游戏天地。**（山东王天杭）**

●充满诱惑的生活，能够抵御住其他娱乐的吸引而坚守游戏阵地的人十分难得。听很多朋友说最近换了口味，不玩游戏了也好，不看电软了也罢，当然也有刚开始玩游戏或刚开始结识电软的读者，总之大家能够找到自己喜欢的生活方式就好。进进出出，哪里都是一样的，游戏也同。

■深夜1：37，终于将在第一时间拿到的《樱典》看完了。此时，又有了热血沸腾的感觉！展转而夜不能寐，甚久……

《樱典》内容经典，价格超值，但是……仅仅是从一名普通的玩家的观点出发！作为一名《樱花大战》的“钢杆”级的玩家来说，仅仅2cd的容量是远远没有满足我拥有的欲望的！真的是只有2cd的内容可以制作吗？又或许是为了降低成本，吸引更多的普通玩家？我不希望是这样的理由，这样对fans就太不负责任了！我们不在乎价格！我们需要更多（譬如花组真人公演）！是否能考虑一下我的请求呢？再做一个《点心特刊·樱战资料设定集》吧，内容一定要充实！千万不要考虑太多的价格，ps2、xb大家都接受了嘛！**（天津 张鹏）**

●上市一抢空，连风林自己手里的两套都被熟人搜刮走了……一方面是樱饭确实多，另一方面对于游戏专门的特辑目前市场上也比较缺乏。因此，为了满足更多爱好者的需要，我们也会陆续推出更多专门的人气游戏系列专集。而至于樱大战嘛，如果广大迷们确实要求强烈的话，就请关注我们今后的动向吧！下次是BIO系列，风林个人非常期待。

■看过贵刊近几期的《电新》及《电击》，心中久久不能平静。的确，《塞尔达·风之韵》实在完美，比起《时之笛》，画面更为精致，人物形象也越发可爱。但最让我感动的则是任天堂保持了一贯追求的游戏性，以及良好的手感，也许老任很会炒冷饭，但从每一款游戏来看，它对创新的追求，绝对值得任何一个人学习。

现在，CAPCOM的《生化》系列;NAMCO的《传说》；SQUARE的《FF》；KONAMI的《合金装备》将陆续在GC上推出，GC一定将大有作为。也许是我痴心妄想，如果《莎木》、《樱大战》、《机战》、《DQ》等系列也能登陆GC，我相信，GC会再创FC时的普及率了，抛开大家公认的PS2不说，GC绝对是广大闯关族的首选。最后EZFLASH 256卡和烧录机+GC，1800RMB能否搞定？**（上海 潇雨）**

●“SONY”＝畅销，这点风林目前是认死了，就算再怎么嘴硬，PS2周销量5万台的霸气销售势头是改变不了的。即便是当年的FC、SFC、PS，恐怕都没有这么畅销过。任天堂游戏做得好，不如SONY游戏机好。就算金库搬来了又能怎样？微软想要撼动PS主机的地位，目前还不大可能。虽然有很多厂商把自己的大作心甘情愿的给了GC和XB，虽然为了平衡业界的口号总是被别人嘲笑。不过风林相信，霸占山头的人并不一定比盘踞山腰的好过。

时价：GC（主机、手柄、电源、AV线）＝1450元；烧录卡＋烧录机（USB线、程序盘）＝680元。



↑XG卡，价格便宜一些。

■小弟有个问题想请教一下，就是关于回函卡与信件的问题，比如说：你们的107电软，这期的是3月8日发行。而我们那最快也要3月15日才能买到，买回家后看两天才给你们回信件和回函卡。也就是我的18信件和107回函卡是3月17日发出的，寄到你们那最快也要一星期。你们收到我的信件时，已是3月24日了。而你们的电软108期是在3月22日发行的，请问我的电玩榜107回函卡及信件是不是不起作用了？还有假如我的回函卡与信件是15日发出，到你们那也是22日了，请问还有用吗？**（湖南 谭人思）**

●有效。我们会将收到的选票累计在下期杂志的统计数字中。有的读者更是一次寄来好多张以前的选票，我们会全部统计起来，一张也不会丢失。

■在2001年2月我买了一台PS2，直到2003年1月30日原装的光头差不多快报废了，因为大部分光盘已读不出。前阵我在某店换了一个光头，350元（2003.2）可是此光头也不见得好到哪里去！《天诛3》、《真·三国无双3》读盘很慢，《星之海洋3》只要打了超过半小时读盘也会变慢。

因此，为了光头一事，我又跑了好多店，使我疑惑不解的是：市面上有的光头480元，而有的只有350元，还有的老板说，在市面上根本没有所谓的全新光头。所以，我才写信至此，想请问：到底市面上有没有全新光头（PS230000型），具体价格为多少？**（上海 陈曜）**

●这样一个烂泥潭当然没有原装光头，国内目前的散装光头统统都是翻新货，也有少量问题JS将新机器的光头拆下来。行货代理的好处这时候就显现出来了……PS2过多的型号也是问题泛滥的原因之一，市面上真机假货鱼龙混杂，有的连JS自己都搞不清楚到底是不是问题机器呢。PS2好玩的游戏多，问题也多。

# 春日的花

-----《真。侍魂》这样说“无论你到哪去，你都要记住：过去都是假的。回忆是一条没有归途的路，一切以往的春天是没有办法复原的。就连那最真挚最狂热的爱，归根结底也不过是一种稍瞬即逝的现实。”-----

很长一段时间里，我都不知道自己热爱上游戏是幸抑或不幸，从游戏中得到的多还是失去的多。犹豫？彷徨？自己还是坚持过来了。

“呀，你关羽快和我背靠背打啦！我把徐晃逼到版边了……”“来了，你坚持一下！”儿时的记忆是那样清晰地留在机厅的角落里。我要感谢这位朋友将我带进了神秘，新奇的游戏的世界，要感谢他为我带来的游戏中的快乐。只是朋友迅速地长大，或者说成长，当初对游戏的执著与热情已经慢慢减退。可能最终大家都会这样的吧，君不见BBS上那么多朋友抱怨说游戏没有原来那般好玩了？呵，哪里是什么游戏不如以前？只是大家对游戏的那份心境早已大不如前了。是啊，每天的诱惑那么多，又没有人逼自己非要执着一个东西不可。强迫自己总是不好的。

丹是个很有魅力的女孩，魅力一词对于不同的人可能有不同的解释，可是在我，它是足以吸引我对丹的注意的。高中那会儿，浑浑噩噩，叛逆的神经莫名其妙地暴胀。打架，逃课，疯玩游戏甚而因骂老师差点被学校除名。可是对当时的自己来讲这并不重要。后来，便遇上了丹，其实早就注意她了，只是我个人比较慢热。而且我读文科，她是理科。但当时活跃的我几乎年级11个班里都有认识的朋友，与她联系也是很轻而易举的。可是现在说这些又有什么用。还记得当初表白时，她说的那句话“没有结果的事我不会去做”。这句话，似乎令自己醒了一些，但是已是高三下了。不过我还是过了最充实的最后的高中生活。时间在变，当初喜欢之类的话，也成了年少时的笑话和插曲了。现在的我们虽然在同一城市的不同2所大学，可从来再没联系过了。“谢谢”2字留在心底，没有了感觉又再去联系干什么？

也许根本就没有所谓的背叛，只不过发现当初所以为的与现实不一样时，努力为自己所做的开脱而已。

SEGA背叛了他的铁杆FANS，但是SEGA的游戏并没有背叛我们。是这样的吧！

早先，家里人是反对我玩游戏的，说着跟天下反对玩游戏的家长一样的陈词滥调，听多了也就生茧了。现在大了些，虽然不似原来那般强烈反对，也谈不上支持，反正那认为游戏一无是处的观念仍然没变。暂且说它是代沟吧，我不想去改变，也懒得去改变。同辈人的观念都有那么大的差异，2代人的世界总是不同的，又何必努力做那似乎毫无希望的改变？

有的时候，在自己的心境安静下来的时候，也曾问过自己这个问题“游戏究竟带给了自己什么”。快乐吗？但，不能与朋友分享的快乐是不能称之为快乐的。也许游戏之与我带来最大的收益是一群朋友吧！网络上的，现实中的，认识的，未曾谋面的。因为游戏而聚在一起，我想，我还是很幸运的。至少不是一个人的游戏。争论也好，赞同也罢，只要有一点是相通的就是朋友。

SNK倒了，虽然KOF还借尸还魂地活着。SEGA转型了,现在说好听点又要和SAMMY合并了。这个业界我一介玩家实在是看不懂,曾经那么辉煌的公司,曾经那么些痴迷的游戏,成与败之间到底是一个什么样的标准呢？

在武汉的街头走着，看着一张张喜怒哀乐的脸谱，在游戏店逛着，淘一张张令己心仪的游戏。日子就这样过去了，那么人生的成与败又怎么来衡量？游戏实在不是人生的全部啊。转而一想，游戏本身的好坏岂也不是游戏公司成败的关键？

你当初执意要我喊你姐姐，我们也曾走得那么近，是我说错什么或做错什么？

3月而已，我们已经彼此远离。

3月了，已经听到SONY系主机决定进入国内市场的消息，随后还有NINTEND的跟进。

也就在这个3月，有名的武大的樱花也要开了吧。

是啊，春天来了。那些春日的花……

——茄子 3 .16

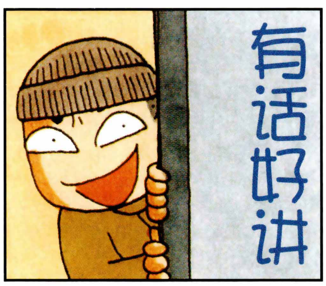


# 闯关家族

VOL.2

充满荒诞与无厘头味道的《闯关家族》今期开始连载第二回，虽然不太容易被人看懂（个人觉得），但作者出色的画技还是得到了广大读者的认可，并强烈要求继续连载。由于风林这个版面实在没有更多地方来作人物介绍、故事背景，因此给大家理解内容造成了一定困难，在此向作者江勇和广大喜欢本漫画的读者致歉。




■这是小弟第一次给你写信，如有得罪，请多包涵。首先，告诉你一件小事，我们班的同学大部分是游戏迷，所以很喜欢看电软，他们很羡慕你能整天的玩游戏。可我却不这样认为，因为对于学生来说，在紧张的学习之余能玩上一款游戏，真算是享受。但你却在游戏旅途中不能歇息，简直是受罪。所以我不但不羡慕，反而还有同情之意。不过你也有不值得同情的时候，比如你把‘傻子日记’从家中删除后遭到众电软迷的臭骂，那叫活该。就连一向理解和支持你的我都想贡献几句（最终把气压下了）。

关于‘傻子日记’这事，以前也有玩家向你提到。你也表示在不久的将来让‘傻子日记’回家。可别光打雷不下雨呀，让我们傻等。这次无论如何你得给众酷爱‘傻子日记’的电软迷们一个解释。否则我们大军北上，拿你的光头当球踢。兄弟们踢球了。哎，来啦……**（广西 裴毅峰）**

●这么长时间了，没想到还有朋友记得“傻子日记”。没有继续刊登的原因是多方面的，一是缺乏新意，二是缺乏版面。刊登太短没意思，刊登整版又不现实。其实我们可以通过其他形式来抒发自己的游戏情感，而不一定是短篇日记这样。现在杂志已经是全彩了，还是希望广大玩家能够多来信谈谈心，另外附上自己的照片等，都是很有意思的。

■小弟是一名普通的战士，今年底打算退伍走人，虽然我和《电软》相识才三年多，但在这短短三年之中，《电软》从一个可爱的小姑娘长成了一个妙龄少女，显得愈加成熟了。

我有时在《电软》中看见有些玩家抱怨《电软》的质量越来越差，但我觉得每一期《电软》的内容都非常精彩，每次拿到新一期的《电软》，心里都有一种沉甸甸的感觉，仿佛看到了您们忙碌的身影，特别现在改为半月刊之后，为了把最新的游戏咨讯传达给广大玩家，常常加班加点的工作，最可怜的是连游戏的时间都被工作替代了，我感觉您们才是“最可爱的人”。

“再完美的事物也有缺陷”，《电软》也是如此，我们的意见虽然可以使《电软》进步得更快，但我们提出意见的同时，应给予《电软》更多的支持和理解，这样我们才能与《电软》共同进步、成长。

我所在的部队有许多战友都有GBA，可是他们大多都是为了玩游戏消遣时间才买的，玩游戏时也是捧着攻略边看边玩，看到这样我很难过，玩游戏最大的乐趣就是自己去探索和研究，当我完全凭实力将《黄2》穿版后，心里一种成就感油然而生，当时我真的很感动，很想哭。

我，“自我”认为好的游戏不仅是好玩，最好的游戏应该是给人带来感动的游戏吧！

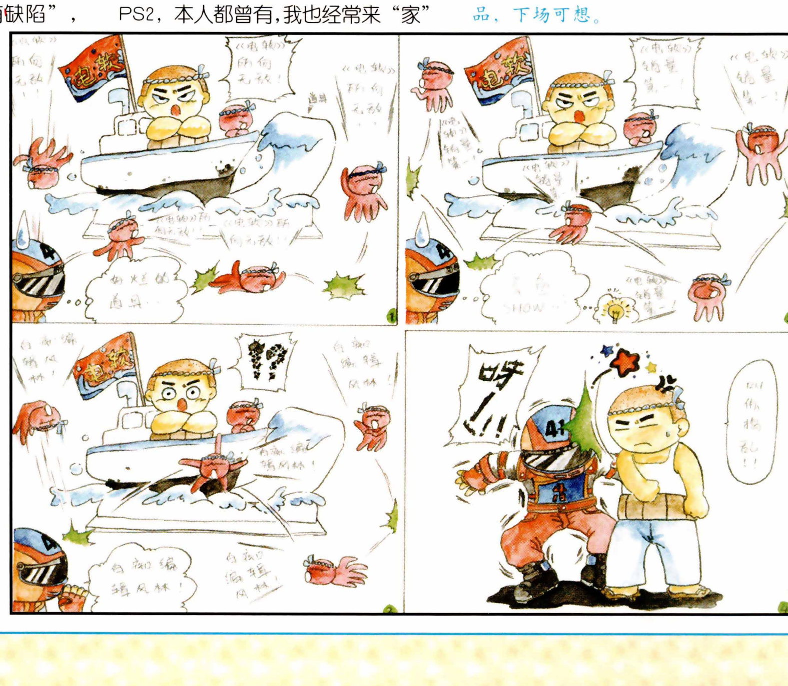
另有一事相求风林大哥，现正准备入手一蓝色GC，BOSS开价1980RMB，附一2版《生0》价格是否合理？**（江西 单辉）**

●辛苦不谈，但若我们不辛苦些，那作出来的杂志让大家看了不是也比较辛苦（笑）？就像风林在手札中说的，只要您能够感到“还不错”，我们就已经非常知足了。

虽然杂志在介绍GC内容方面少了一些，不过许多读者还是毅然决然的买下方糖。目前GC的购入价应该在1450元左右，生0则要便宜很多，大概350元有的交易，1800是没有问题的。

■我是一位老玩家了，玩龄有将近12年了，从FC时代的红白机到次世代的PS2，本人都曾有，我也经常来“家”里看看，但是往家里写信还是头一次，我现在也上了军校，玩游戏的时间几乎没有，但是电软我是每期必买。原来我们班没有一个人知道什么是GB，次世代，最多也就玩过FC，自从我买了一台GBA后，全班都轰动了，每天我的GBA都会被无数只手传来传去，看来游戏的魅力还真不小，现在国内有许多可以玩儿PS游戏的杂牌游戏机（功能还不少呢），请谈一下这些主机在游戏界的形势会是什么样呢！好了今天在家“串门”就到这儿吧！今后我会继续支持“家”这个栏目的。**（石家庄 刘惜梁）**

●那些国内开发商推出的PS兼容机，随他自生自灭吧。虽然现在人们还有跟风的现象，但比起当年要理智得多了，想再像学习机那样推出骗人的产品，下场可想。



# 攒机往事

望着手里的1500元钱，感人往事又上心头。

几个月前，我有了要买XBOX的冲动，但一个书生哪来那么多钱。唉，“省”就一个字，要知道PS2也是这样得来的。有了前次的经历，我的“省功”等级也突飞猛进，还可得几个奥义。不过用得最多的普通技是在食堂施展的。每天青菜、土豆、豆腐轮番上阵。一个月后，反倒发现自己脸色红润，小腹赘肉消失。这可能就是素食动物比肉食动物多的重要原因吧。

澡堂是我以前常去的地方，我是寝室中最干净的人。可现在每晚我都担心，担心舐垢会到我身上觅食。

在临近2月14号的时候，我有了想放弃攒钱的念头，再苦也不能苦了女友吧。哪知在那浪漫的夜晚，女友神神秘秘，将一份包装精美的礼物塞进我的怀里。打开一看，竟是张XBOX的著名游戏——DOAX（她应该不知道内容吧）。女友说是正版的，要好几百呢。看着她无瑕的脸，我怎么忍心不信呢，直叫我感动得泪水、鼻涕满面流，风度全无，差点说出“我要照顾你一辈子”等等的蠢话。

并且痛下决心，就是为了这张正版碟，我也要买回魔盒，今年的情人节礼物嘛……（女友放出招唤兽，将我蹂躏。）事后想想，国内这么早就有正版DOA出售了吗？还要请教风林兄啊。

胜利在望，用葛优的话说：“好日子快到了。”哈、哈、哈……不好，牙掉了。

——浙江 潘靖裔

*风：很多人都很羡慕你啊，能够有一个支持你玩DOA的女友，很多朋友都因为这个而被抽个半死……要买新主机，风林不推荐以饿肚子的方法来攒钱，该花的花，不该花的不能乱花。更不能为了买台游戏机而放弃其他。更何况你已经有了PS2，不必要这么折磨自己吧(笑)。XBOX还不是那种不买活不下去的机器……*

*在此，风林不得不向你伟大宽容的女友表示敬意。*

## 热 超级GB2

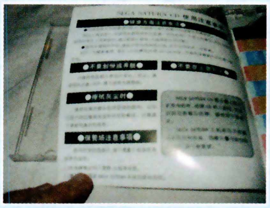


←在SFC玩GB游戏，任天堂一直没有忘记在家用机上添加这功能。



←已经发售的GBP，SGB2正是他的前身。此物件如今算是半个古董，在日本还可以买到，值得收藏！

## 热 劣质正版



←当年四通代理的SS正版游戏，说明书虽然中文，但是制品极为粗糙，一文不值！

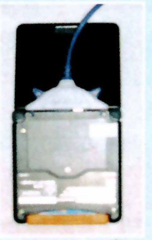


←封皮的印刷极为粗糙，希望以后不要再看到这样的正版。

## 热 GC+SP



←GBA连接起来更合适，看上去也舒服，目前老款GBA已经成为GC专用（笑）。



←SP连接GC需要插在这里，看起来也可以，对操作妨碍不大，可以放心。推荐有条件的朋友一定要养成GC+GBA的习惯哦，乐趣绝对提升不少。

# 酸的味道

河北张亮

无意中整理了一下柜里的杂志，有一百多本的样子。为了便于查阅，我将它们按年份排列起来。九四年，九五年……二〇〇三年，掐指一算，从购买的第一份杂志开始，至今已有近十个年头了，怪不得把那些杂志摊开来后，发现摆了好长……

购买杂志已经成为了我的一个习惯，但总觉得杂志不像从前一样有味道了，有时甚至会让我感觉有些无奈。杂志究竟是什么？是像报纸一样的消遣品，是一种权威的游戏指南，是一个饱含游戏文化的宝库，还是无法购入所谓“时不流行”主机玩家的救命稻草？不知主流机种上作品攻略比重的增大是否真的证明该机种在我国普及量的增大，我只知道有很大部分的“GAME饭斯”还是在阅读杂志的同时只能拿起相对“落后”的主机享受“过时的快乐”。很怀念九六年以前的日子，很怀念自己在杂志上第一次发表作品（一条秘技）时的激动心情。在那时，我还拥有相对来说算是紧跟时代脚步的主机（MD等），可以玩到最新而且不贵的游戏，更重要的是可以在杂志上查找到所玩游戏的相关攻略或是研究，可以查找出关于该主机的方方面面。也许该主机正在慢慢没落，也许该主机在默默地退出历史舞台，但看到杂志的报道总会让我们心中充满希望，让我们心甘情愿地陪着心爱的主机一同去完成它的“历史使命”。当时的我很乐观，或者说是很傻，认为自己总是和主机一起走在时代的前端。可当我们发现杂志的版块逐渐被次世代主机所垄断，自己心爱的主机的缩写渐渐从一个个栏目中减少直至最终消失的时候，心里总有种说不出的酸楚，或是伤心，或是无奈，当然还会有一点点的难过。也正是这样，我才发现自己其实并没有和主机一起继续辉煌着，而是伴着主机一同放慢了追逐时代的脚步，杂志似乎也开始变得陌生起来。

在PS2即将来临的时代，好友熊赠我一台灰色的土星，我也是从此真正地开始频繁接触并尽情地享受次世代所带来的快乐。以现在的眼光看，这迟来的快乐中语音确实少了点，多边形确实粗糙了点，可这份来自游戏和朋友的感动却是永恒的。另外，有了土星，我与杂志的联系较之从前紧密了很多，我又找到了从前那种发现某游戏攻略的如获至宝的感觉，我当然也可以更加深刻地领悟更多期杂志的真谛。其实诸如PS2之类的主机并不是消费不起的，加上直读和D版，使我们对它的拥有进一步成为可能。可这些主机也并不算太便宜，并且购买这样的耐用消费品也要征得家长的同意。但在绝大多数家长的眼里，游戏机还只是个可有可无的纯娱乐性奢侈消费品，对电子游戏还抱有“原始”的排斥态度，一般情况下不同意购买，而且会拒绝得很直接也很强硬。这也是我等“饭斯”与时下流行主机之间最难以逾越的鸿沟。因此，我们无法真正意义上地做到“与时俱进”，杂志上绝大多数的内容在我们眼里便成了天方夜谭，我们阅读杂志也好像是在隔着一层厚厚的玻璃窗窥视着并不属于我们的世界，那边的世界也许更加精彩，但是我们碰触不到。尽管我总是安慰自己说没有关系，杂志里还有大量的业界新闻，还有龙哥热线，还有闯关族的家，有让我们崇拜又羡慕的充满活力的小编们，还有让我等这干人也能够“开洋荤”的电击和电新，可仅仅是这些足够吗？我也经常这样问自己。虽然这些可以让我们感到百分百甚至更多的温馨与情感，让我们享受到来自杂志的纯纯的快乐，但属于一本优秀杂志最根本的东西我们把握不到也没有条件去把握。她的灵魂并不属于我们。

作为一本期刊来说，时效性的作用是至关重要的，一本以娱乐性内容为核心的杂志也应该领导时尚与潮流，如只是一味地怀旧或是总在破旧的阵地中指挥战争是不可行也不现实的事情，那样只能使杂志面临着被时代淘汰的危险。正是这样，我们不能也不应该要求杂志“返祖”，让杂志回到那个相对幼稚和落后的时代，那个曾经属于我等这干人的时代。我没有主机是客观存在，但这并不能说明全国的玩家都没有主机，况且时光也不会为我等这干人而停滞或是倒流。但这又无法不让我们陷入茫然，让我们感到无助和失望。一想起来有过半的杂志内容我们无法从内心深处体会时，心中就会有一种难以言表的苦楚。可能因为这些，有些读者甚至会选择放弃或逃避，接着便发出“眼不见，心不烦”的“感慨”。但我相信这很大程度上只能算是发牢骚，因为我们深深地爱着杂志，对杂志有着深深的感情，既使我们想跟老朋友说再见也松不开紧握的双手。或许我们在一段时间内真的无法紧紧地把握时代的脉膊从而与杂志融合为一个天衣无缝的整体，但我总相信我们心中的热情或是说虔诚总有一天可以掂住我等那种含混的羞涩。

世界依旧，杂志依旧，购买依旧，但旧时的激情与冲动却似乎伴着流逝的时光一同消失在飘缈的天宇间了。又打开了心爱的CD机，耳边又响起了樱战中那些再熟悉不过的伤感旋律，而眼前似乎也出现了樱花飘落般的伤感情景，虽然心里不愿相信摆在眼前的事实，可我却不能不承认我们的确已经落后于时代了。我抚摸着已落上少许尘土的土星，看着最近一本本杂志中PS2限定版“们”带有挑逗性的外形，突然有一种莫名的滋味涌上心头，也许这种味道就叫做“酸”吧。

那大概是一定的……

# 付出我所有

风林综述

如果说以前《电软》只是“骗钱”“榨干客户每一分钱”的话（见《电软》客户赚钱手册第22条），那么现在简直是青天白日下的“抢钱”了！请看三月份《电软》的“抢钱”计划：

电玩新势力18期8.80元（3月8日），电子游戏软件2003年第7期8.40元（3月10日），电玩新势力DVD2，10元（3月14日），动感新势力2 6.80元（3月17日），樱大战典藏纪念15元（3月18日），电子游戏软件2003年8期8.40元（3月25日）。算一算多少钱？57.40元，547大毛！太黑了吧！我只能哭着唱：为了你付出我所有；让我欢喜让我忧。喜的是有那么多东东好看，忧的当然是“铁”，My money！

再算算光盘数量：点心2张，电击收藏2张，樱大战2张，DVD2 1张，动心1张。一个月出8张光盘，电软疯了吧！我真想到编辑部看看，电软有多少编辑？每天工作多少时间？每月休息几天？……。莫非《电软》还有一个《编辑劳死手册》？

偶一为之，也就罢了。可《电软》不但不思悔改，4月份更变本加厉。请看电软4月份预计推出的东东：

电子游戏软件2期16.80元，电玩新势力特别版之二，生化危机（价格不明），电玩新势力特别版之三，最终幻想系列（价格不明），《新游戏批评》6.5元，动感新势力3（8.80元），还有一本不知为何只在网上看到的叶展《游戏制作教程》（价格不菲）电玩新势力（19）8.80元。总价我简直不敢算，怕吓晕过去！

可怕的《电子游戏软件》！

以上摘录的是武汉读者陈东明的来信。抱歉、抱歉（双手抱拳笑）。让你出血了，而且不是耳血。你把《电软》的账算这么清，我一定向头儿推荐你当会计。需要声明的是，以上例举的许多产品，并不是《电软》出品的，而是由次世代科技发展公司制作出品的。二者都属于次世代传媒联盟，是平行关系。《电软》只是担当这些产品的宣传和发行而已。说起来有一点绕口，但亲兄弟明算账，有点商业知识的人都能明了。至于小编的工作时间，实事求是说，小编们工作是比较紧张的，但上下班均较正常，加班是偶然的事。作杂志发稿时要加班是惯例，平常不会的。










# 好东西一定好卖

《樱大战典藏纪念》是我们3月份力推的产品，也是我们很有信心的重量级产品。读者可能注意到《樱典藏》广告语：“好的东西一定好卖”！再加上监制特工黄的个人推荐（以个人声誉作赌）。作为大背景，有PS2版《樱大战》的推波助澜，所有媒体关于《樱大战》的宣传、攻略、光盘其实客观上都为《樱典藏》助阵助兴。当然《樱典藏》本身的制作水准是最重要的。我们可以当之无愧地说：一、《樱典藏》完全是经过我们独立策划、编辑、解说、制作完成的，其中倾注了编辑和制作人员大量的心血。二、《樱典藏》是目前国内出版的游戏VCD光盘中水平最高的作品。我们接到大量的读者来信，超过90%的读者都“看了好几遍”，而且“比想象的要好”。15元一本的《樱典藏》一上市就被抢购一光也证明了读者的期待。事实证明了我们的信念：好的东西一定好卖！

读者中有狂热的樱饭斯，也有一般的普通读者，他们热情洋溢的赞美之词鼓励着每一位小编。大连的一位高三毕业生说：几个月来繁重的学习和高考压力使我透不过气来。看了你们的《樱典藏》，我感动的哭了。友情、战斗、爱情、信念……都让我看到了生活中温暖的颜色，看到了生命的价值。

正如所有的艺术作品都有缺憾一样，读者的批评建议主要集中在两个方面：一是希望推出《樱大战典藏纪念》DVD版或《番外篇》。另外就是封面略显暗淡，不醒目。对于第一个问题，其实做《樱典藏》时，由于资料非常多，又都很好，编辑取舍花了相当大的功夫。有许多东西由于时间的限制（现在已经超过120分钟）只能忍痛割爱。成都川师附中的罗正为杂志“支招”新的“骗钱”计划：

“DVD版一定要出。可以改为双DVD！一张移植本次的双VCD，另一张DVD则应加入新的影像。先是各人物对应曲目的MTV，再是各人物结局动画，樱大战周边产品，动画OVA已有收录,但应更全些。海报可改换一下，一张为人物集合（配上“大神坐驾”更显威风）。一张为华击团全员舞台剧照。还有一张为双女主角的标准PSOE画。外配标准DVD盒，精美小巧说明书，定价可在25元。”天津姚煜建议樱大战活动写真。上海周青，天津的丁砚，南京张帆想看樱大战歌谣秀，舞台剧、音乐剧。

至于封面比较暗淡（樱花的浅粉色），美编主要是考虑与樱大战的气氛能相吻合，并且将封底图片处理成灰色，都是为了加强怀旧的感觉。不过从读者反映看，并不是特别认同。因此《樱典藏》第2版将是新封面，颜色会更鲜艳抢眼一些。内容完全一样，已买过的读者就不要购买了。（除非用于收藏或送朋友）。

## 不是最好

《电新DVD2》销售成绩非常好。据我们所知，北京批发价格为85折，这是任何期刊都不可能的批发价(零售商对不起),证明它有很稳定的读者群。电新DVD应该有怎样的风格和内容，老实说编辑还没有成熟的想法。目前还是想充分发挥DVD的强大功能，以欣赏性为主。随着时机和技术成熟，我们会推出内容相对独立的《电新DVD》。对于电新DVD的宣传，我觉得营销企划还是实事求是的。读者可以看看《电软》第7期93页的广告词：“电新DVD可能做的不是最好，却是你欣赏游戏DVD的惟一选择”。

## 点心势头强劲

令总帅略感意外的是《电玩新势力》经过18期的漫长市场洗礼，还保持着强劲的销售势头，并且广受读者好评。游戏VCD的崛起，《电新》是开路先锋，现在已形成相当固定的读者群。除了VCD的形式能满足读者观看次世代游戏的愿望外，从15期开始的CD+VCD的新形式，味道越来越好，17、18期《电新》已脱销即可见一斑。

## 加印的奇迹

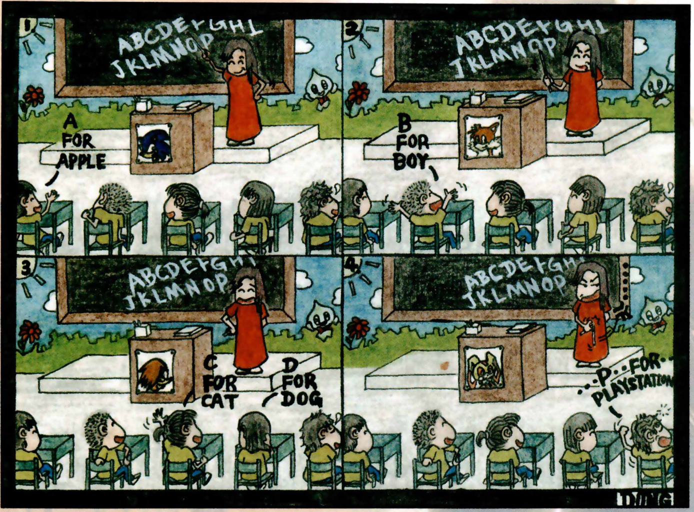
最让编辑担心和喜出望外的是由著名动画人AKIRA担纲的《动感新势力》。第2辑一出刊就被抢购一空。一个新产品一下子就被读者接受是不容易的事。现在第二版已经加印上市。一本杂志加印，在《电软》是第一次,作为整个杂志业也比较少见。许多读者来信都提到AKIRA,提到当年引导他们欣赏动漫的《MAGIC ZONE》。AKIRA一直反对在广告中宣传他和《MAGIC ZONE》。他不希望靠自己的名气，而是靠实力来吸引读者。事实证明AKIRA的实力和才华，他浸淫动漫业十几年的深厚积累和独特理解。顺便提一下，《MAGIC ZONE》的销量至今还没有一本国内动漫图书可以相比。

《电击收藏》、《樱大战典藏纪念》、《电新DVD2》、《动感新势力》、《电玩新势力》……

**我推荐《动感新势力2》和《樱大战典藏纪念》。**

**PS：4月份的产品在此暂不评价，因为真正的裁判是市场和读者。对许许多多的读者来信一并表示感谢，并为不能一一作答而致歉意。**

**强烈召唤高人恶搞涂鸦＆四格＆漫画真人秀……一切你能想得到的、稀奇古怪的，尽管招呼！全收！**



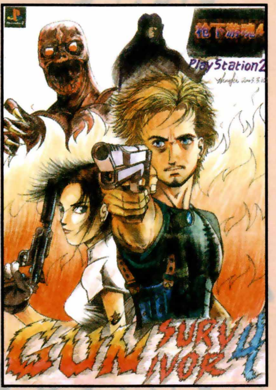

**[英文课] 广东 罗建东**

大概老师也不大清楚PS到底是什么吧？还是学生的英文词汇量比老师掌握得还多？看来玩游戏确实对学习有好处，起码多记住了几个难记的单词，尽管还是不能名正言顺。




**[PS2地狱] 河北 耿军**

新作马上就要发售了，虽然已经没有了当初的兴奋心情，但毕竟是目前惟一的"魂斗罗"式动作游戏，希望还能继续出下去吧！还有就是希望新作能够加些新鲜内容，做了四部作品，还没有大飞跃就实在说不过去了。



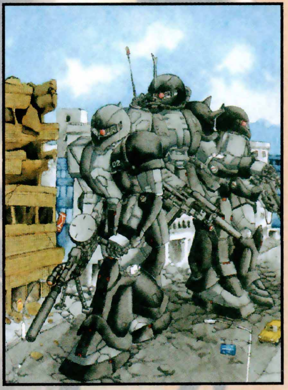



**[武装生存者4] 山东 周磊　[最终幻想] 河北 董欣**

两幅近期当红游戏的画稿，这样的作品刊登几率才大。再说作者画艺不错，风林这里就不用多说了。

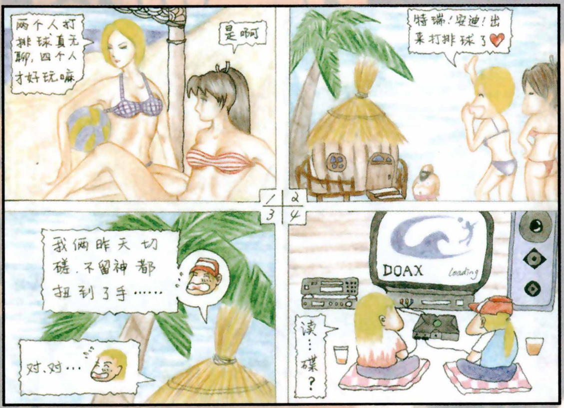


**[熟睡的樱] 武汉 叶庆飞**



**[最后战役] 厦门 张謦伟**

最近美伊开战，两国的军事力量再次成为人们关注的焦点。发觉现代战争已经逐步从地面战转到了空中了，再看看行动迟钝的人形机器人，不知道未来是否真的会有这类的攻击型武器诞生。起码在实际战争中用处并不会很大吧？还没开打恐怕已经被炸了，不知道设计者当初是怎么想的。

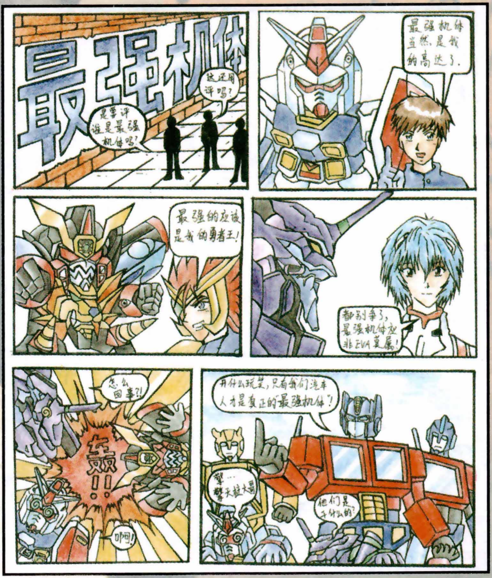



**[两个骗子] 广西 黄智勇**



**[萨菲罗斯] ？？？**

同事说这个萨菲罗斯画得像异形……虽然风林还没有这样的错觉，但画中人头发的处理似乎不是很好，一点都不飘逸。




**[最强机体] 广东 罗建东**

# 大墙画廊 vol.77




这样的电视，不是家财万贯的话就不要想了。SONY万岁，国内太贵，工薪阶层的风林就更是不敢奢望。21寸的小松下，我用得挺好的！



电玩新势力
特别纪念版之二
定价15元 (双光盘)附赠精美礼品
BIO HAZARD
生化危机典藏纪念
生化危机 享受恐怖每一刻!
现已接受邮购
详情请留意下期电软广告
最终幻想 跨世纪巅峰体验
FINAL FANTASY
最终幻想典藏纪念
电玩新势力
定价15元 (双光盘)附赠精美礼品
特别纪念版之三




邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底) 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

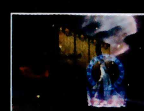
# 电新DVD可能做得不是最好
# 却是你欣赏游戏DVD的惟一选择











## 电玩新势力DVD

SD高达G世纪NEO、忍、生化危机0、幻魔鬼舞者、鬼舞者2、丛云、死或生3、决战2、最终幻想10、最终幻想11、樱大战4、ZOE、王国之心、机动战士高达、吉翁最前线、铁拳TT、宿命传说2、死或生沙滩排球

## 电玩新势力DVD2

**CG映像馆** 樱大战·热血青春、星海传说3、DOA极限沙滩排球、FFX-2、SD高达NEO、无尽沙加、真·魂斗罗、阿尔戈斯战士

**电玩万花筒** 塞尔达传说风之韵冒险历程、王国之心精彩集粹、魔颤2杀戮战场、DOA浪漫沙滩之旅、超级忍终极BOSS战、铁甲飞龙S级通关

**劲爆MTV** 混沌军势、ZOE-ANUBIS 、真·三国无双3、龙战士V、幻想水浒传3、鬼武者2真人MTV、铁甲飞龙ORTA

**电玩新势力DVD出版热卖中，定价每本10元**

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底) 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取


ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
Vol.3
Vol.3 双光盘启动
ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
Vol.2
2003.MARCH
机动警察纪念特辑
魔力女管家
翼神传说
SEED
新世纪福音战士
云之彼岸，约定的地方
MAHORO
动感新势力Vol.2
好评热卖中!!
动感新势力Vol.3
VCD+CD双光盘32页全彩
超值享受 仅售8.8元
动画音乐CD初回特辑
超时空要塞MACROSS二十周年纪念金曲收藏
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底) 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

# GS GAME SOFTWARE 电子游戏软件新书大好评热卖!!

国内第一盘正式出版的游戏DVD欣赏光盘,18部经典游戏魅力再现。




## 电玩新势力DVD1

■定价10.00元 第二版接受邮购

有电新DVD1的高峰体验,我期待DVD2!!




## 电玩新势力DVD2

■定价:10.00元 已出版发售

电玩新势力特别版之一,樱大战系列游戏、动画OVA、舞台剧精彩回顾,收藏精品。上市爆卖!




## 樱大战典藏纪念

■定价15.00元(双光盘) 第二版接受邮购

最新的动画资讯,最棒的动画展示,最权威的动画评论,欣赏性极强的动画光盘杂志。




## 动感新势力2

■定价6.80元 第二版接受邮购

除动画VCD外,本期动新增加超时空要塞音乐CD,超好听!




## 动感新势力3

■定价:8.80元(双光盘) 3月15日发售

20首经典游戏MTV全新设计全新说明书及中外文歌词对照。金版MTV姐妹篇




## 电玩新势力银版MTV

■定价6.80元 现已出版发卖

电玩新势力特别版之二。生化危机系列经典大回顾。享受恐怖游戏每一刻!




## 生化危机典藏纪念

■定价15元(双光盘) 现已接受邮购

电玩新势力特别版之三。游戏史上大人气最终幻想系列,感动无数玩家,历久弥新。




## 最终幻想典藏纪念

■定价15元(双光盘) 现已接受邮购

### 电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10.00元)。第15、16、19期(双光盘8.80元)。其余各期已售完。

### 电子游戏软件

2003年2、3、4、7、8、9半月刊,每期8.40元。5/6合刊10元(双杂志双光盘,动新创刊号),10期9.80元(双光盘樱大战纪念金典2)2003年第1期已售完

### 游戏批评

第5、7、8、9、10、11、12、15、16、17辑有售,每册6.50元。2003年改为双月出版,每辑6.50元 2003年新游戏批评18辑6.50元

**电子游戏软件2000年合订(上) 28.00元**

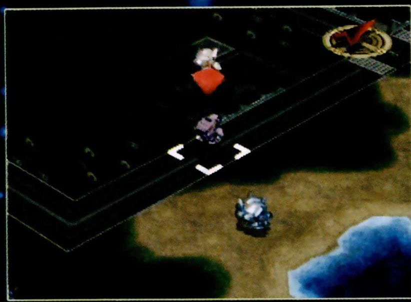
抱歉:电玩新势力第1-10、11、14、17、18期,2002年电子游戏软件增刊、GBA专辑、金版MTV已售完,请勿汇款。

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部
(原北京6129信箱保留至4月底)
邮编:100011
联系电话:010-64472177,64472919
邮资免取



攻略集
参上!!
第2次スーパーロボット大戦α
P58页
P64页
SOULCALIBUR II
キャラククーのプロ ールを閲覧することができます 決定
made in wario
メイド イン ワリオ
P80页
P84页
遊戯王
デュエルモンスターズ8
破滅の大邪神
P87页
ZOIDS SAGA
ゾイドサーガ
P90页
ゴムゴムの戦斧(オノ)!!
P72页
Arc the Lad
アークザラッド 精霊の黄昏
ドラゴンクエストモンスターズ
キャラバンハート
P68页








# 第2次スーパーロボット大戦α

| PS2 | 厂商：BANPRESTO | 发售日：2003.3.27 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：7980日元 | 其他：—— |

文/热血之魂·星川明人

## [基本操作]

| | |
|---|---|
| 方向键 | 移动游标/选择选项、命令 |
| START | 识别敌、我双方小队。敌方表示色为红色，己方表示色为蓝色 |
| SELECT | 显示帮助栏 |
| □ | 更换小队长 |
| ○ | 确定/呼叫视窗 |
| △ | 按住后游标高速移动/小队长机变形 |
| × | 取消/查看小队、地形资料 |
| L1/R1 | 替换己方未行动的小队 |
| L2/R2 | 查看敌方未行动小队/在部队列表检视能力 |
| 左摇杆 | 旋转、缩放地图 |
| 右摇杆 | 移动游标/选择选项、命令 |

## [小队系统]



### ■「第二次α」中的最新亮点

在本作中，最“新鲜”的系统便是小队系统了，这个系统基本上就是将1~4个的战斗单位混编为一个小队，在战前部署时则完全以小队单位选择出击。

每个机体的能力中都会有[コスト]（成本值）一项，而每个小队最大的[成本值]为5，每编入一部机体都会占去小队中相应的[成本]，当小队[成本]全满或不足以增加机体的时候，这个小队就算是圆满了，但是在某些情况下也可以将一部比较强力的机体增加一部辅助机体编程为一小队，以保证该机体能力的完全发挥。由于小队的编程在作战中直接影响着战斗的效果，因此在小队编程时一定要考虑周全。

小队战斗时的攻击分为两种(援护攻击除外)：单机攻击与小队攻击，前者没什么好说的，就是小队长独自进行攻击，发挥100%的攻击力，但是如果敌方小队中有“援护防御”的话，队长的攻击就会被敌方僚机防御。小队攻击则基本与单机攻击相反，是由小队中达到小队攻击条件的全员进行全体攻击，但是攻击力只有正常值的50%，之后再由队长进行攻击，攻击力为100%，小队攻击的优势在于可以确保给予被攻击的敌小队更高的伤害，而且在敌方小队展开援护防御的时候队长机的攻击会直接给予敌小队长伤害，而不会被敌援护防御的机体所阻挠(但是队员的攻击仍是对援护防御的机体给予伤害)。

单单有攻击力是不足以发挥小队能力的，如果其他能力过低同样会限制小队的战斗能力。小队的移动力取决于小队中移动力最低的机体，即使队长是装了4个移动力+2的[美塔丝]，因此作为重点养成的角色带领的小队而言，僚机至少要保证全部是飞行部队才可以发挥较佳的移动力(可以安装强化装备)。

在精神方面尽量保证僚机机师拥有“加速”、“努力”、“幸运”、“集中”(或必中)，如果能再有个“觉醒”以备不时之需就更完美了(或者把盖塔、两个电磁侠编在一个小队，这样一来就有13个机师的精神可以使用了~但是需要安装两个[成本]－1的强化装备)。再强的机师、再强的机体也不可能完全不被击中的，为了确保队长不被群殴致死（真实系的都不用群殴，挨上两枪就够受的了，就算杂兵打不到，还有夏亚这些真实系的BOSS呢……），僚机中一定要有一名机师有“援护防御”特技，但是不要找那些机体装甲薄的可怜的。由于本作中的修理机只能在作为队长时才能为同伴进行修理，所以小队中就不要带修理机了。虽然机师的“小队长能力”也会影响小队的能力，但如果重点养成的机师的“小队长能力”太差也只好忍了。

小队编程时最重要、最重要的一点是切忌将几个重点养成的强力机师编程在一小队(有合体攻击的除外)。因为进行小队攻击时僚机可以选择的武器都是带有“PAL”字样的(最强武器绝对不会带的，不要想了)，通常这些武器的攻击力都不会很高加上攻击力会半减，另外就是队员在战斗后获得的经验值、机师点(PP)也仅为队长的1/2，这样纯粹是浪费可利用资源，还是让他们带小队吧。

## [武器方面的变化]

■以《机战IMPACT》为准：

本做中武器的特性分为五种，分别在武器后标有“P”、“B”、“ALL”、“PAL”、“MAP”字样。

| | |
|---|---|
| P | 移动后可使用武器。超级系机体几乎大部分武器都可以移动后使用。 |
| B | 光线武器。在攻击时有可能被敌人的各类防壁削减攻击力。 |
| ALL | 对全小队发动攻击。这类武器通常残弹很少，或消费大量EN，但的确是最实用的武器。 |
| PAL | 可以发动“小队攻击”的武器（队长不受限制）。此类武器虽然攻击力一般，但是可以在移动后使用。 |
| MAP | 地图兵器。本作中的地图兵器大大增强，但是拥有地图武器的机体大大减少。 |

# [主角介绍]

**●曾伽·佐思波尔特 超级系男主人公**

性格刚强,将自己的信念贯穿始终的战士,浑身充满了神秘感。重仁义,不善于表达自己的心情。但只要是违反自己原则的事不管是谁都绝不通融。

**★曾伽的座机——[古伦佳斯特三式]**

最新型的古伦加斯特系列,以近身作战为着重点的超级机器人,装备有“三式斩舰刀”和“火箭钻头”等武器,攻击力极强。

**●水野楠叶 超级系女主人公**

心地善良,性格温柔。关心别人胜于关心自己,办事说话总是留有余地,三思而后行。虽然怀有自卑感但意志却很坚强,发生问题的时候行动力惊人。

**★水野的座机——[龙人机]**

在濒临死亡的超机人·龙王机上装入了古伦加斯特系列的部件,作为人型机动兵器再生的机体。所以,与原来的形状不尽相同,继承了龙王机的性能和特征,擅长空中战和法术。



**●阿拉多·巴兰卡 真实系男主人公**

地球联邦军的士兵,出身于被称为“学校”的机师培养机构。性格开朗乐观,办事轻率。从小时候就开始为了成为机师而接收各种严酷的特殊训练,但一直跟不上大家的进度,

**●塞欧拉·休帕兹**

真实系男主人公的搭档。和阿拉多一样出身于“学校”,不同的是她是个优等生,所以总是个性很强而且没有耐心。一旦激怒了她绝对是一件及其恐怖的事。可是,她的内心毕竟是个女孩子,一直非常关心落后的阿拉多。

**★阿拉多·巴兰卡的座机——[晓击霸Mk－Ⅲ]**

和上次大战中开发的帕索纳鲁托鲁帕同一机型,被称为R型。虽然动力源机和驾驶舱都换成了普通的设施,但基本性能依然很高。

**●爱碧丝·道格拉斯 真实系女主人公**

原DC组织的实习驾驶员,在参加机动兵器型的舰艇所执行的恒星航行的“TD计划”中因为操作失误造成了严重的事故。之后,整个人的性格完全改变,这次的事故在她的心灵上留下了抹不去的伤口,怀着这种伤痛离开了DC组织。

**●高仓莎**

真实系女主人公的搭档。和爱碧丝同为TD计划的一员,也是变形装甲数模—阿尔泰利欧的开发者,办事牢靠经常帮助别人,给了自暴自弃的爱碧丝很多精神上的帮助,决心要将她从阴暗中带到阳光下。

**★爱碧丝·道格拉斯的座机——[阿尔泰欧]**

DC的TD计划所开发的可变型装甲数模。作为星际航行的目标机体,装备了超小型·高性能的特斯拉引型。

# [流程攻略]

## 第1话 抹消されたMk－Ⅱ

●胜利条件:击坠クラップ级战舰
●失败条件:主角被击坠
●熟练度:5回合内达到胜利条件

没有什么难度的一关,但是主角此时的机体还是[扎古Ⅱ],每回合都挂上个“集中”比较保险。

## 第2话 ロンデニオンへ来た男

●胜利条件:敌全灭
●失败条件:主角被击坠
●熟练度:6回合内达到胜利条件

在第3回合敌人行动时会出现敌方援军,而初期敌人就会撤退。

## 第3话 约束は炎に消えて

●胜利条件:敌全灭
●失败条件:ヒイロ被击坠;己方母舰被击坠
●熟练度:3回合内达到胜利条件



还是没什么难度的关卡,在初期敌人被消灭后会出现援军,胜利条件变更为击坠[サラミス改]以外的其他机体全灭。如果先攻击[サラミス改]的话,它的HP下降到一定程度就会引发剧情,击坠是不可能的了,还是击坠女主角吧。

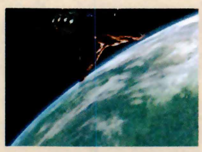
## 第4话 守るべきもの 倒すべき敌

●胜利条件:敌全灭
●失败条件:己方母舰被击坠
●熟练度:击坠ガムス·ギリ

第2回合敌人行动时胜利条件变化,第3回合时[晓击霸Mk－Ⅲ]可以操纵并且己方援军登场,但是京布克一行此时不会加入,不要给他们经验值了。让主角站在殖民卫星的侵入点上(白色方框)等着一大群的[巴库]冲过去就可以了。

## 第5话 Gの归还

●胜利条件:3回合内ヒイロ接近[ムサカ2]
●失败条件:3回合内ヒイロ未接近[ムサカ2];ヒイロ被击坠
●熟练度:——



希罗接近[ムサカ2]后与其他4人夺回了自己的[高达],之后ゼクス驾驶着[杜鲁吉斯Ⅲ]带领敌人援军登场,作战目的也发生变化。将ゼクス击坠就可以取得熟练度,但是他的HP降至2000以下就会撤退。

## 第6话 动乱の赤き星

●胜利条件:敌全灭
●失败条件:己方战舰被击坠;一矢被击坠
●熟练度:7回合内达到胜利条件

本关虽然没有援军,但是敌人大多很皮实,还是多养些“跳蚤”好了,等敌人的血被吸得差不多了再由重点养成的机师去轻松挣到经验值和PP点~。

## 第7话 宇宙海贼クロスボーン·バンガード

●胜利条件:将[サウザンスジュピター]的HP削至10000以下
●失败条件:[マザー·バンガード]被击坠;[サウザンスジュピター]被击坠
●熟练度:在胜利条件达成前将[サウザンスジュピター]以外的其他敌人全灭

没有什么难度,在第2回合己方援军到达。





## 第8话 引き裂かれた想い

●胜利条件:敌全灭
●失败条件:己方母舰被击坠
●熟练度:击坠[スカルータ](HP6000以下撤退)

由于[スカルータ]的装甲较厚,还没改造武器或者没有“热血”的玩家就用高攻击力角色加援护等会心吧。

## 第9话 反乱と死の旋风

●胜利条件:敌全灭
●失败条件:己方母舰被击坠;トビア被击坠
●熟练度:击坠[クロスボーン·ガンダム×2]



本话开始后扎比尼会一直向北撤退,到达版边后就会撤退。如果要取得熟练度建议让トビア去牵制他。

## 第10话 弱肉强食の理

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方任何一员被击坠
●熟练度：达到胜利条件

第2回合时己方援军到达，由于［アビジョ］的能力很高，建议等托比亚与捷多到达后再收拾她，第10回合时敌方援军到达。在脱出地点周围有四个地形可以利用，而且［バーンズ］的装甲也不很高，不难对付。

## 第11话 ロンデニオン强袭

●胜利条件：将［GP02］的HP削至2500以下
●失败条件：己方任何一员被击坠
●熟练度：——

当胜利条件达成后只要将援军在7回合全灭就可以取得熟练度，但是ヤザン的能力加上［海蛇］出色的运动性实在是很棘手，找个有“必中”的跳蚤去吸血，然后让浦木宏击坠他好了，毕竟他也是个有“必中”的高达机师啊（什么时候听都觉得假……）。

## 第12话 シャアズ・ビリビング・アクズプレイ

●胜利条件：确保己方母舰7回合未被击坠
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：6回合内击坠17部敌机

在第3回合敌人行动的时候夏亚登场，［沙沙比］的运动性有130，HP98000，装甲也……躲着他吧。



## 第13话 リクレイマー

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠；一矢被击坠
●熟练度：5回合内达到胜利条件

本关敌人的运动性全都高的要命，建议每回合都挂上“集中”或者“必中”，敌方援军登场后出现的选项似乎对情节没有什么影响（似乎而已）。

## 第14话 迷のエネルギ・ビムラ－

●胜利条件：击坠［ケルナゲール舰］
●失败条件：我方任何一员被击坠
●熟练度：击坠［ケルナゲール舰］前将其他敌人全灭

## 第15话 リバイバル

●胜利条件：比玛生存
●失败条件：比玛被击坠
●熟练度：——



开始时的［ヒメ・ブレン］无法攻击，飞到楼上拼命回避吧，第2回合敌我双方的援军登场，只要在5回合内让主角到达目的地就可以取得熟练度。

## 第16话 铁の巨神

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：凯被击坠
●熟练度：——

第2回合我方援军到达，第三回合［我王凯牙］合体。将敌人击退后敌、我双方援军登场，之后将［ブンドル舰］击坠就可以取得熟练度（HP7000以下撤退）。

## 第17话 青と

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：击坠［スカールーク舰］（HP5000以下撤退）

［我王凯牙］登场后必须用他的［ヘルアンドヘヴン］将［EI－07］击坠才可以，否则会GAME OVER。

## 第18话 敌か-味方か

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠；勇、冰龙、炎龙中任何一员被击坠
●熟练度：——

当ジョナサン登场后将其击坠就可以取得熟练度了。

## 第19话 邪魔大王国の复活

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：美和被击坠；［ビルドベーズ］被破坏
●熟练度：——

第2回合后，［钢铁ジーグ］登场，再一回合后我方的援军也会到达（黑盖塔不会一直用到尾，不要改造）。敌人会攻击［ビルドベーズ］，尽量不要让过多敌人接近。将［ヤマタノオルチ］击坠前全灭其他敌人就可以取得熟练度。

## 第20话 ミッション・イミテイション

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：ナナ被击坠
●熟练度：——

本关开始时只有ナナ一人，飞到地形上等待第2回合一矢到来。第3回合时己方本队到达，而敌方行动时也会有敌人的援军登场，第4回合时作战目的再次变更。本关熟练度取得的条件是要将［スカールーク］击坠，不过［クライン］会四处乱窜，加上要3回合内将他击坠，熟练度如果实在赶不及就算了。

## 第21话 金色の破坏神

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠；凯、ボルフォッグ被击坠
●熟练度：8回合内达到胜利条件

在第2回合，敌人［EI－15］登场，如果凯使用［ヘルアンドヘヴン］进行攻击的话会导致GAME OVER。此时我军无法行动，加些辅助精神直接终了，经过两回合后［ゴルディマーグ］登场，接下来就可以全员总攻了。

## 第22话 战うだけのマシン

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：［ジーグ］或美和被击坠
●熟练度：7回合内达到胜利条件

还是没有什么难度。

## 第23话 恐龙帝国の逆袭 －前篇－

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方战舰被击坠
●熟练度：6回内击坠［ガレリィ］与［バット］

为了抢熟练度最好是强力机师加上强力机体配上有加速的队员~。

## 第24话 恐龙帝国の逆袭 －后篇－

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：我方任何一员被击坠
●熟练度：——

第1回合胡乱招呼两下，第2回合时会发生情节，之后将［无敌战舰ダイ］击坠前全灭其他敌人就可以取得熟练度了。



## 第25话 开かれた地狱の扉

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：[大空魔龙]被击坠；[钢铁ジーグ]被击坠
●熟练度：——

战斗开始前会有选项，分别是：派出两个小队的侦察部队；本队一同出击。

本关开始后每回合敌人行动时都会在[ジーグ]周围出现敌人，第二回合开始后作战目的变化，要在4回合内将最远处的两部[ギララ]击坠（西侧和东南侧），之后敌方援军会一批批的出现，直到女王ヒミカ到来，在击坠她前将其他敌人全部击坠就可以取得熟练度。

下一关开始前会出现选项，明人选择的是[北米のネオ・ジオンを追う]。

## 第26话 谋略の大地

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：在シーマ到达地图北端前将其击坠

没有什么难度，挂上“加速”就能追上希玛了。

## 第27话 热砂の蜉蝣

●胜利条件：8回合内击坠ビッター
●失败条件：战斗到达9回合；[アルビオン]被击坠
●熟练度：7回合内敌全灭

在第三回合时地图东北侧出现敌人伏兵，第4回合时地图西南侧出现敌人伏兵。

## 第28话 海底城！大攻击开始！

●胜利条件：将[海底城司令部]破坏
●失败条件：己方母舰被击坠；一矢被击坠
●熟练度：8回合内达到胜利条件

将[海底城司令部]破坏后敌人大量援军到达，只要将コブラード击坠就可以过关了。[ギメリア]只有用一矢的“必杀裂风正拳突き改”才能给予伤害。

## 第29话 地球ぶた切っり作战

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方战舰被击坠
●熟练度：——

第2回合时万丈登场，而初期敌人被全灭后也会出现新的敌人，之后要在5回合内击坠西南角出现的[ブッターギルン]（HP60000），而击坠[ベンメル]就可以取得熟练度。当[ベンメル]受到攻击后会叫出一部[昆曼萨]，一回合后エッガ也会在中央的小岛出现。

## 第30话 华丽なるかな二流

●胜利条件：将[メガボーグ・キドガー]击坠
●失败条件：将[デス・スパイダー]击坠
●熟练度：——

有效的利用地形与惟一的敌人战斗，胜利后会发生情节，[メガボーグ・キドガー]暂时加入，如果在8回合内过关就可以取得熟练度，在第三回合时我方援军登场，只要万丈对[デス・スパイダー]攻击就可以救出人质，之后再次出现敌人的援军，胜利条件是将[コロス]击坠。

## 第31话 百舌と隼

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：主角被击坠
●熟练度：6回合内将ヤザン击坠（HP3000以下撤退）



本关一开始主角更换最终机体[比尔多比尔卡]，第三回合时我方援军到达，而女主角本关无法加入，放心击坠吧。

## 第32话 妄执の妖花

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：我方任何一员被击坠
●熟练度：——

本关开始时只有[ラー・カイラム]与[量产型F91]，向东南侧移动，第二回合时我方援军到达，除了主要养成的机师杀向敌人本阵外，其他人全部向地图东侧移动。当敌人剩余小队数为2时土星帝国的敌人来到，并且放出大量[巴库]，一定要防止他们进入卫星防卫线。本关取得熟练度的条件是击坠[ザムス・ガル](HP10000以下撤退)。

## 第33话 少年の向かう未来

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠；[マザー・バンガード]被击坠。
●熟练度：——

第2回合敌方行动时，敌援军到达，第三回合时[骷髅高达×3]登场，他与[エレゴレラ]战斗就可以达到胜利条件，但是如果在救出ベルナデット前全灭其他敌人的话还可以取得熟练度，所以还是先四处跑跑，等取得熟练度再说吧。当救出ベルナデット后作战目的再次变更，击坠[エレゴレラ]。过关后出现选项：

[月へ向かうと思う]和[アクシズに向かうと思う]。

明人选择的是[アクシズに向かうと思う]。

## 第34话 オペレーション・アポロ

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：我方任何一员被击坠
●熟练度：9回合内敌全灭



本关开始时只有诺茵一人，先让她向东南去，第2回合卡缪、希罗、浦木宏到达，在第4回合时己方的本队到达，之后就可以放心进攻了。

## 第35话 大空魔龙、危机一发

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：[大空魔龙]被击坠
●熟练度：在敌人[イプシロン市]达到胜利条件

本关开始后有敌人会向月面都市冲去，要优先将他们击坠，免得熟练度漏掉。

## 第36话 泪のデビルジャガー

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：7回合内达到胜利条件

没什么难度的一话，敌人有一次增援。

## 第37话 ツイン・バード

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠；主角被击坠
●熟练度：——

在本关开始，女主角会加入，只不过是NPC，在第4回合后才可以使用。初期敌人全灭后会在本阵出现位置的西北侧出现敌方援军。由于[GP02]使用核弹会导致GAME OVER，尽量计算好他的射程和移动速度，一回合将其击坠（HP7000以下撤退），这样熟练度也到手了。

## 第38话 星の屑、再び

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：我方任何一员被击坠
●熟练度：——

我军本队会在第3回合时于地图西南侧到达，当敌方行动时夏亚带领部队到达。本关中卡缪与ヤザン战斗可以引发原作剧情，而京布克会去与查比尼单挑。此时的胜利条件有两个：一是将夏亚的HP削至50000以下；二是将敌方总小队数削至5小队以下，综合考虑还是后者比较划算，用“侦察”看一下敌人的资料，留下几个最皮实的好了。

## 第39话 绝望と奈落への降下

●胜利条件：5回合内将敌人全灭
●失败条件：第6回合开始，己方战舰被击坠
●熟练度：4回合内将敌人全灭

除了敌人有一次增援外就没什么了……

## 第40话 ネリー・リバイバル

●胜利条件：击坠[バロンズゥ]
●失败条件：己方任何一员被击坠
●熟练度：5回合内达到胜利条件（HP7000以下撤退）

本话开始时勇无法行动，只有两个主角并且无法使用精神。第2回合时敌方援军在北侧登场。攻击[バロンズゥ]一次后我方援军就会到达，全员恢复正常。

## 第41话 恐怖!日本制压作战!! 前篇

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：——

本关敌人援军中有[暗黑大将军]，高达130000的HP，装甲也有2000，还是放在最后群殴吧。击倒[暗黑大将军]前全灭其他敌人可以取得熟练度。

## 第42话 恐怖!日本制压作战!! 后篇

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠；兜甲儿、铁也、龙马、隼人、弁庆中任何一人被击坠
●熟练度：——

在第3回合时，[真·盖塔]、[魔神凯撒]出现，而胜利条件也变为将[真·盖塔]、[魔神凯撒]以外的敌人全灭并将两部机体的HP削至1000以下。建议最后一击时挂上个“てかけん”，比较方便。达到胜利条件后会再出现敌方援军，如果在击坠[デモニカ]前全灭其他敌人同样可以取得熟练度。

## 第43话 スーパーロボット军团、怒りの大反击!!

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：6回合内击坠[ハーディアス]

出击前出现选择：
[マザー・バンガードも敌基地に向かう]、[残りの战舰は地上で待机させる]：从地图一处出击12小队和由地图两侧各出击6小队

击坠[ハーディアス]后，[ゴーゴン]登场，将其HP削至一定程度后就会发生情节，之后京布克归来。

## 第44话 応えよ、オルフン

●胜利条件：[ゴージョーゲン]与[ヒメブレン]到达目标地点
●失败条件：真吾、勇、比玛、ナンガ、ラッセ中任何一员被击坠
●熟练度：——



在第三回合时，敌方援军从西侧出现。之后要在ドクーガ登场后5回合内达到初期胜利条件，而击坠[カットナル]与[ジョナサン]就可以取得熟练度。

## 第45话 ビムラーの意志

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：[グッドサンダー]被击坠；己方母舰被击坠；真吾被击坠
●熟练度：——



本关开始时[グッドサンダー]位于地图中央，要尽快赶去将他救下，第2回合时母舰周围出现敌人，当敌人小队数被削减到一定程度后会再于西侧出现敌方援军。

## 第46话 大东京消灭－前篇－

●胜利条件：己方任意队员到达东京塔
●失败条件：己方母舰被击坠；凯、冰龙、炎龙、ボルフォッグ、ゴルディマーグ中任何一员被击坠
●熟练度：7回合内过关

本关开始前会出现分支：[日本へ向かう]、[ミケー神帝国へ向かう]
明人选择的是[日本へ向かう]
当我方接近东京塔后会出现敌方援军，此时要将机界四天王击坠并且己方队员到达东京塔，不过一直到过关明人也没弄清楚哪几只是那个什么机界四天王，反正那几只“EI”编号的敌人全都作掉了……

## 第47话 大东京消灭－后篇－

●胜利条件：8回合内击坠[EI－01]
●失败条件：己方战舰被击坠；凯、超龙神、ボルフォッグ、ゴルディマーグ中任何一员被击坠；未达成胜利条件
●熟练度：——

敌人本队到达后要在7回合内将[EI－01]以外的敌人全灭就可以取得熟练度了。此时我方HP、EN均只有1/3，而且无法使用精神，建议还是以守为主，待第4回合发生剧情，全员恢复正常后再开始总攻。

## 第48话 决战への秒读み

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：真吾或己方母舰被击坠；[グッドサンダー]被击坠
●熟练度：6回合内将ドクーガ部队削至6小队以下

本关中那个谜一样的敌人依然会登场，将它的HP削至一定程度后发生剧情，敌方全军撤退，之后会有大量中性子导弹出现，要将它们全部击落，一旦它们到达版边就会GAME OVER。

## 第49话 决断

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方战舰击坠
●熟练度：4回合内将敌小队数量削至6小队以下



当部队数降至6小队后，哈曼·卡恩带领阿克希斯的部队登场，初期余下的敌人则会全部撤退，此时会有两个选项：[ハマーンと休战协定を结ぶ]、[ハマーンを拒绝する]，分别是：与哈曼签署停战协定、拒绝与哈曼签署停战协定。
为了哈曼的加入，还是选择签署停战协定吧。

## 第50话 小バーム大攻防战

●胜利条件：第4回合到来
●失败条件：己方母舰被击坠；一矢、京四郎；豹马、健一中任何一员被击坠
●熟练度：——



敌人的基地每个回合都会放出电击，随机攻击3个己方小队，在第4回合会发生情节，之后敌方援军到达。本话取得熟练度的条件是在7回合内将[攻击司令舰ザンダル]击坠。

## 第51话 暗黑の支配者

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：8回合内全灭敌军



当将敌方初期小队数削减至5小队以下时会在地图西北侧出现敌方增援，之后只要将ダリウス大帝击坠就可以过关了。

## 第52话 决着は人间の手で

●胜利条件：[ジュピトリス9]击坠
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：——

在第2回合时，卡拉丝与查比尼登场。当[ジュピトリス9]被击坠后会出现7部HP30000的[ディビニダド]，不要在他们身上浪费攻击性精神，因为将他们击坠两部后ドゥガチ就会驾驶真正的[ディビニダド]出现，HP180000，装甲1800，3个回合之内收拾它应该不成问题，如果在击坠他前先将[ディビニダド1~7]消灭就可以取得熟练度。

## 第53话 人の心の光

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠；勇或比玛被击坠
●熟练度：——

当初期敌人全灭后バロン出现，将其击坠后夏亚带领[新·吉翁军]到达，胜利条件变更为击坠夏亚；击坠[レウルラ]或者击坠全部的[ムサカ]，建议选择执行最后一个胜利条件，这个是最容易达成的。只要达到胜利条件就可以取得熟练度。

## 第54话 逆袭のシャア

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：7回合内达到胜利条件

由于本话中己方初期出现位置比较偏僻，加上通向敌军的道路是水路，如果要取得熟练度的话至少要4个小队的飞行部队，而且能力要很强才可以。

## 第55话 燃える 地球 前篇

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：8回合内全灭敌军



敌方基地的[导弹炮台]会每回合放出导弹，如果想取熟练度的话就要优先将[导弹炮台]击破，如果放弃熟练度的话可以慢慢打，最后留下[导弹炮台]来打导弹挣PP点~。

## 第56话 燃える 地球 后篇

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：——

当击坠[地狱大元帅]后敌方总BOSS[暗之帝王]登场，如果在击坠他前将其他敌人全灭的话可以取得熟练度。

## 第57话 争いのない日々を、荒野に花车を

●胜利条件：由主角说得イルイ；击坠[ガンエデン]
●失败条件：己方母舰被击坠
●熟练度：——

在战斗开始前会出现选项：[イルイを助ける]和[ガンエデンを倒す]，这两个选项直接影响着本关的作战目的，建议选择第一项。

主角说得一次イルイ后发生剧情，之后再用己方不同的五名同伴对她说得，作战目的变更后就可以将她击坠了。[ガンエデン]的装甲不是很夸张，有1900，但夸张的是她那高达500000的HP，反正也是最后一话，不用在意太多东西了，放开了去揍吧~。

# [隐藏机体、角色入手方法]

| 名称 | 入手方法 |
|---|---|
| ウイングガンダム | 第32[妄执的妖花]任务结束时，W高达系的5名角色各在30级以上。 |
| スターガオガイガー | 在第47话前使凯的地形适应全部为S，之后将他的座机[我王凯牙]的HP降至500以下，第45话结束后选择的两条路线入手方法相同。满足以上条件后，第48话[决战での秒读み]开始前入手。 |
| トトゥガ&バーンズ | 在5话[木星帝国]中令トビア与バーンズ战斗；第32话[妄执の妖花]中令トビア与ギリ战斗，并确保トビア、ギリ、バーンズ生存；第49话结束后与ハマーン签署停战协定，51话[决着は人间の手で]中在バーンズ未被击坠前令トビア与ギリ战斗，之后击坠バーンズ过关。如果未与ハマーン签署停战协定的话则要在55话[忌まわしき记忆とともに」中在バーンズ未被击坠前令トビア与ギリ战斗，之后击坠バーンズ过关。满足以上条件后于56话[BEYONE THE TIME]中加入。 |
| クロスボーンガンダムX2 | 在ゼンガー路线中的[天翔けるガンダム？]前半部分Ｘ２未被击坠。在アイビス路线中的[少年达の决意]前半部分X2未被击坠。アラド路线中会自动入手。而クスハ好像无法入手（仍在研究中……） |
| フルアーマーＺＺガンダム | 在第33话[少年の向かう未来]中令トビア乘坐[テテニス]将[エレゴニア]击坠。僚机击坠是无效的，必须由トビア将其击坠。满足以上条件后会在[スーパーロボット军团、怒りの反击！！]结束后取得换装装备。 |
| ガンダム试作2号机 | ゼンガー、クスハ、アイビス的路线中在第37话浦木宏（コウ）的击坠数在80以上。アラドルー的路线中则要在第37话将ヤザン击坠。满足以上条件后会在[スーパーロボット军团、怒りの反击！！]结束后入手。若在之后不与ハマーン签署停战协定的话在第55话[忌まわしき记忆と共に]可以得到换装装备[アトミックバズーカー]。 |
| Hi-νガンダム | 在第38话[星の屑、再び]中由アムロ驾驶[リ·ガズィ] 与夏亚（シャア）战斗。满足以上条件后会在43话[スーパーロボット军团、愤怒りの反击！！]结束后入手。 |
| νガンダムHWS换装装备 | 在43话[スーパーロボット军团、怒りの反击！！]前将νガンダム武器改造5段以上便会在此关结束后入手。 |
| キュベレイ&ハマーン | 在第49话[决断]中与ハマーン签署停战协定。但是无法取得[GP02]的[アトミックバズーカー]换装装备。 |
| 量产型キュベレイ | キュベレイ入手后令プル或プルツーの击坠数在３０以上就可以入手两部[量产型キュベレイ]，并且会继承キュベレイＭｋ－Ⅱ的改造。 |
| ドレル&ベルガ·ダラス | 在第38话[星の屑、再び]令キンケドゥ或ベラ与ドレル战斗。之后在第49话[决断]后加入。 |



继SQUARE推出了《FFX-2》的专用手柄之后，BANPRESTO也推出了对应《超级机器人大战》的专用手柄。对于明人这个从FC的《第一次机战》打到现在的热血白痴来说自然是必买无疑了~

2003年3月26日，一个碧空万里、风和日丽的日子，星川明人伙同几名编辑在正午12：20分左右的时候偷偷潜入了北京游戏人的圣地……

这款手柄的定价是4980日元（不含消费税）。长度约2分米，宽为1.3分米，厚度大约为3-4分米，内置震动并只对应左手操纵（整手掌平放与手柄之上），不过哪位玩家喜欢用右手操纵也不是不可以，只不过游戏别扭就是了。方向键的位置位于左手拇指处，其余几个常用键的位置设计的也比较合理，能够很轻松的按到，手柄左上方的开关可以切换左、右摇杆的位置，不过左侧摇杆要用小指来操纵，手感很一般。

由于[机战]系列常常会使用“重启”，所以此款手柄特别增加了一个“RESET”键，在它的旁边就是选择键，可以很轻松的重启并读取战场记录。专用手柄除了对应此次的《第二次机战α》之外，还对应PS上的所有前作，并且可以对应PS2上的其他游戏，例如RPG游戏啦~SLG游戏啦~飞行模(明人突然想起了半个月前用[FFX-2]专用手柄打《飞空之舞》时的情形)……说起来，这款重启的拇指的确很[机战]呢~（心理描写图为一同起舞的河马与野猪）。



↑本图是为说明此款手柄的握姿，并不是为了显示明人皮肤保养的好。



# SOUL CALIBUR II
## 灵魂能力2

**作为全机种公认刀剑格斗最强作，灵魂能力2的登场可谓毫无悬念，新人和怀旧角色的加入都是游戏的亮点，各机种特有角色更是始创，比起前作多有进步的画面和系统以及丰富的模式都使得本作成为真正意义上的大作，就让我们用逐行纯平开始进行PS2版480P、16:9的剑与魂之旅吧！**

| PS2/NGC/XBOX | 厂商：NAMCO | | 发售日：2003.3.27 |
|---|---|---|---|
| | 类型：FTG | 价格：6800日元 | 三机种同时发卖 |

"人被历史所选择，成为战士，战士被历史所刻画，成为英雄"

——取自14世纪吟游诗人歌

"超越历史和世界，永远被人们咏传之剑与魂的故事"

——取自中世纪的物语

"没有敬业的游戏发售就没有完美的攻略出现"

——取自某一不知名游戏攻略作者语

故事中流传着有关一柄被称为"SoulEdge"之剑的各种传说。有人说它是最强的武器。有人说它是英雄之剑，还有人说这是宿有强烈灵气的妖剑、或说是使人长生不老之钥，或说是至上之治病灵药、或说是镇国之剑……没有人知道这些传言的来处，就任其散布流传。大家所没有想到的事实是，这"SoulEdge"的真面目却是食人魂魄的一双妖剑！

故事是从16世纪后半叶开始，担心妖剑邪力的古代冶铁之神，嘱托魂之战士们破坏了妖剑的其中一把，却没有想到结果和他的意志恰恰相反，悲剧就从这里开始。失去了平衡的邪气开始暴走，大量怪光现象在世界各地出现，空气中散布的邪气使得全世界伤痕累累……剩下的另一把妖剑，支配了持有者的精神状态，不但引发了连续虐杀事件，也让整个欧洲笼罩在恐怖之中……随着岁月流逝。

三年过去了，世界归于平静，人们逐渐淡忘了这件事……谁也不知道的是，直到四年前，有如呼应着"SoulEdge"一般，自东方出现了灵剑"SOUL CALIBUR"……各自持有邪剑和灵剑的战士们展开了激烈的死斗，邪剑最终被破坏，为了封印剑之邪气再次暴走，灵剑被放在充满邪气的空间中。

在看似平和的表面背后，邪剑却静静的再次笼罩世界，它幻化为大大小小的碎片，由人类之手传播到世界当中去，这是因为强大的邪气还未完全消失，惟一可以阻止邪剑复活的灵剑却被失落在虚空中。邪剑再次吞噬世界只不过是时间问题……

而自此展开的是各自怀抱着不同的信念与理想，追寻着"SoulEdge"的战士们所交织而成"剑与魂之物语"……

## 操作说明

（本攻略以PS2版为准）

A为横斩、B为纵斩、K为脚踢、G为防御

**●初始默认键位（TYPE A）为：**

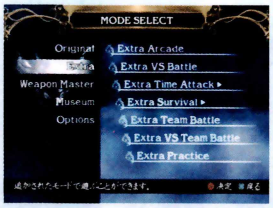
十字键——八方向移动、△键——B、□键——A、×键——G、○键——K、L1键——G、L2键——A+B、R1键——K、R2键——A+B+K



## 模式说明

| ●ORIGINAL● | |
|---|---|
| Arcade（街机模式） | 和CPU对战及随时和挑战者对战的模式。 |
| VS Battle（对战模式） | 专门用来对战，只可与人对战的模式（或是自己和自己对战？） |
| Time Attack（竞时模式） | 以最短时间击倒敌人为目标的模式。 |
| Survival（生存模式） | 以有限的一条血槽击倒最多的敌人为目标的模式。 |
| Teem Battle(组队战模式） | 可选择多个角色进行组队对战的模式。 |
| Practice（练习模式） | 在其中可进行各角色技巧的修炼的模式。 |

| ●EXTRA●（在通过WEAPON MASTER模式和Arcade模式后得到的家用机专属隐藏模式。） | |
|---|---|
| Extra Aracde模式 | 可进行武器和服装选择进行对CPU战的模式。 |
| Extra Time Attack模式 | 可进行武器和服装选择以最短时间击倒敌人为目标的模式。 |
| Extra Survival模式 | 可进行武器和服装选择，以有限的一条血槽击倒最多的敌人为目标。 |
| Extra Teem Battle模式 | 可进行武器和服装选择，选择多个角色进行组队对战的模式。 |
| Extra Practice模式 | 可进行武器和服装选择，在其中可进行各角色技巧的修炼的模式。 |




### ■WEAPON MASTER

选定自创角色进行冒险之旅，可在该模式中通过战斗完成任务和使用GOLD购买等手段开启大量的隐藏模式和收集大量的隐藏武器和场地、服装，另外隐藏人物也可在该模式中出现，在该模式中将采取任务过关的类似RPG形式，当玩家在特定条件下过关后便可以得到经验值与金钱。在模式开始时，可以先登录自己想用的名字，然后在开头画面选择自己喜欢的角色。在每一个区域中都有复数的任务存在，大家需要不断地根据各获胜条件不同而完成任务，不但可以开启通往的下一个章节，还可以收集数量多达200种的各式武器。当玩家在各区域画面中按下START按钮之后，便可以在商店（Shop）中购买武器，并变更角色的武器来提高角色攻击力，本次攻略就重点将该模式的所有角色隐藏要素一网打尽。

### ■MUSEUM

在通过WEAPON MASTER模式和Arcade模式后得到的家用机专属隐藏模式。

| | |
|---|---|
| Art Gallery（图片集） | 可在该模式查看各种CG、人设和宣传画。 |
| Battle Theater（对战表演） | 选择两名角色进行对战演示。 |
| Exhibition Theater（个人演武） | 选择一名角色进行个人武术表演。 |
| Character Profiles（角色档案） | 可查看各角色的个人档案。 |
| Weapon Gallery（武器集） | 观看全角色的资料。 |
| Demo Theater（演示剧场） | 可看各角色的通关画面、以及WEAPON MASTER的开头和结尾、以及更珍贵的街机版结尾。 |

■**OPTION**

在该模式进行游戏的细节设置。



●15位角色特性分析，每个角色有四种能力分析，分别是速度(机动性)、威力、距离(攻击范围)和变化性(意外性)，而每种特性最强是5颗星，最弱则为1颗星加以区别。

## 角色说明

NAMCO的游戏移植至家用平台，当然少不了例行的新角色加入。家用版所使用的角色比原来街机版的16人，多追加4人。在新角色方面，除了三个平台都共同有的新角色NECRID之外，NAMCO也对应三大家用主机的形象特色各自追加了独自的代表角色，PS2版中追加的新角色则是《铁拳》系列中的三岛平八、Xbox版中追加的是人气美国漫画英雄再生侠SPAWN，而NGC版甚至将任天堂招牌游戏系列《塞尔达传说》中的主角妖精林克给抓来乱入！

除了这些新加入未曾出现过的新角色外，前作的人气角色，并未在本作街机版出场的女主角成美娜与苏菲堤亚也将出现在本作中。共二十名的角色将在剑与火的世界中进行华丽的战斗，壮绝的英雄诗篇由玩家自己书写。

### Paphael Sorel 拉菲尔

速度 ★★★☆☆ 威力 ★★★☆☆ 距离 ★★★★☆ 变化 ★★★★☆



| | |
|---|---|
| 流派 | ソレル．ラピエレ |
| 武器 | レイピア剑?フランベット? |
| 类型 | 远距离型 |

人物说明 原本身为贵族的他被“イヴィルスパーム”搞乱了生活并发疯。他参加战乱的目的也是为了得到传说中的“ソウルエッジ”剑，手段就是杀死所有贵族，他擅长利用レイピア的牵制作用进行远距离作战。

### Talim 塔莉姆

速度：★★★★★ 威力：★★☆☆☆ 距离：★☆☆☆☆ 变化：★★★★☆



| | |
|---|---|
| 流派 | 风奉之奉纳剑舞 |
| 武器 | 叉刃拐×2“ロカルーハ&シィ.サリカ” |
| 类型 | 近距离型 |

人物说明 在东南亚部落长大的、拥有灵验的少女。她从一个被拿进部落的金属碎片上感到了邪气。为了收集所有的碎片，她向着“原本就有的场所”出发。其速度和招数具有压倒性优势。

### HongYunSung 黄星京

速度：★★★☆☆ 威力：★★★★☆ 距离：★★★★☆ 变化：★★★★☆



| | |
|---|---|
| 流派 | 成家式大刀术(+生来腿脚有毛病) |
| 武器 | 中华刀“白露” |
| 类型 | 万能型 |

人物说明 名门成家道场的弟子。为了找到祖国李氏朝鲜传说中的“救国之剑”—“ソウルエッジ”，他向着欧洲进发。其刀术极富速度感，多彩的腿技也不可小看。

### Cassandra Alexandra 卡姗德拉

速度：★★★★☆ 威力：★★★☆☆ 距离：★★★☆☆ 变化：★★☆☆☆



| | |
|---|---|
| 流派 | 任由身体移动(圣雅典娜派) |
| 武器 | 短剑&小盾(オメガソード&ネメアシールド) |
| 类型 | 近距离型 |

人物说明 以前破坏“ソウルエッジ”剑的ソフィーティア.アレクサンドル的妹妹。她决心代替姐姐，拿着锻冶之神寄存的武器，去寻找邪剑的碎片。虽然武器的攻击范围短，但是擅长迅捷的连携技和前冲技。

### Heishiro Mitsurugi 御剑平四郎

速度：★★★★☆ 威力：★★★★☆ 距离：★★★★☆ 变化：★☆☆☆☆



| | |
|---|---|
| 流派 | 天赋古碎流・改 |
| 武器 | 日本刀“狮子王” |
| 类型 | 万能型 |

人物说明 在东瀛日本被称作“鬼神”的武士。为了打败种子岛（铁炮）而开始寻找“ソウルエッジ”。即使得知邪剑已经被破坏成碎片仍旧执迷不悟地继续旅行。武士特有的拔剑姿势下隐藏着一刀斩的杀机。

### Taki 塔姬

速度：★★★★★ 威力：★★☆☆☆ 距离：★★☆☆☆ 变化：★★★☆☆



| | |
|---|---|
| 流派 | 梦想拔刀流 |
| 武器 | 忍者刀×2“裂鬼丸&减鬼丸” |
| 类型 | 近距离型 |

人物说明 以退治魔物为生的人物。自己先前的恩师对邪剑的碎片鬼迷心窍，为了唤醒恩师，她带着自己的爱刀踏上了破坏“ソウルエッジ”的旅程。她拥有忍者特有的敏捷，利用狡猾的招数突入敌人的破绽。

### Voldo 沃尔多

速度：★★★☆☆ 威力：★★★★☆ 距离：★★★★☆ 变化：★★★★★



| | |
|---|---|
| 流派 | 我流 |
| 武器 | カタール(ジャマダハル)×2(マナス&アユス) |
| 类型 | 万能型 |

人物说明 职责是看守宝藏マネーピット。至今还为了完成已故主人的遗命追查“ソウルエッジ”。在黑暗的生活中锻就的感觉在战斗中派上了用场，即使背冲着敌人也能做出攻击。以其独特奇妙的招式玩弄对手。

### Nightmare 噩梦

威力：★★★★☆ 速度：★★★☆☆ 距离：★★★★☆ 变化：★★★☆☆



| | |
|---|---|
| 流派 | 从前的记忆 |
| 武器 | ツヴァイハンダー“ソウルエッジ(φ)” |
| 类型 | 远距离型 |

人物说明 手握“ソウルエッジ”邪剑，被邪气夺走灵魂的盗贼团的原首领。虽然曾经败在ソウルキャリバー手下，但是强大的邪气再次使他复活。嵌在异形手臂上的邪剑拥有一刀斩断所有物体的破坏力。

### Astaroth 阿斯塔罗斯

速度：★☆☆☆☆ 威力：★★★★★ 距离：★★★★★ 变化：★☆☆☆☆



| | |
|---|---|
| 流派 | ギュルクス |
| 武器 | ジャイアントアックス“クルトウエス” |
| 类型 | 远距离型 |

人物说明 奉战神阿瑞斯之命，为了得到邪剑而制造的人造人。他和Nightmare一样都被打倒过，但是在阿瑞斯的加护下又再度复活。其臂力惊人，攻击全靠力量，既猛烈又破坏力惊人。

### Ivy 艾薇

速度：★★☆☆☆ 威力：★★★☆☆ 距离：★★★★★ 变化：★★★★☆



| | |
|---|---|
| 流派 | アンリレイトリンク |
| 武器 | 蛇腹剑“バレンタイン(アイヴィーブレード)” |
| 类型 | 远距离型 |

人物说明 义父因为“ソウルエッジ”的原因而死不瞑目，她决心寻找邪剑。途中，知道BOSS其实就是自己的亲生父亲，所以她发誓要破坏掉邪剑。她的武器攻击范围最大，武器在近身战时变成剑，中远距离时变成鞭子。

### Kilik 克利克

速度：★★☆☆☆ 威力：★★★★☆ 距离：★★★★☆ 变化：★★★★☆



| | |
|---|---|
| 流派 | 真行山临胜寺棍法奥传 |
| 武器 | 棍“灭法棍” |
| 类型 | 万能型 |

人物说明 临胜寺相传三个法宝之一——“灭法棍”的继承者。可是抚养自己的好心人们因“イヴァルスパーム”而全部死去，所以他决心净化邪剑。其“灭法棍”的有效攻击范围极广，绝对不轻易让对手接近自己。

### Xianghua 柴香华

速度：★★★★☆ 威力：★★★☆☆ 距离：★★☆☆☆ 变化：★★★★☆



| | |
|---|---|
| 流派 | 母亲传下的剑法 |
| 武器 | 中华剑“无名” |
| 类型 | 近距离型 |

人物说明 东方大国明朝的原亲卫队。奉皇帝之命追查“ソウルエッジ”，途中知道了邪剑本来面目的她，用母亲的遗物——中华剑“无名”把邪剑破坏。她的出招速度快，还能利用飞行道具进行远距离攻击。

### Maxi 马克西

速度：★★★★☆ 威力：★★★☆☆ 距离：★★★☆☆ 变化：★★★★★



| | |
|---|---|
| 流派 | 七闪架里破手 |
| 武器 | ヌンチャク“苏龙集” |
| 类型 | 万能型 |

人物说明 在琉球海域上自由自在航海的原海盗头。他的朋友被Astaroth残酷杀害，后来他终于报仇。不过，今天他得知Astaroth已被邪剑的邪气复活。他的防御姿势高达6种，突如其来的前冲技能打乱对手的阵脚。

### Necrid 奈克雷德

速度：★★☆☆☆ 威力：★★★★☆ 距离：★★★★☆ 变化：★★★★★



| | |
|---|---|
| 流派 | 我流 |
| 武器 | 异界的断片“マレフィカス” |
| 类型 | 远距离型 |

人物说明 历经残酷的旅程好不容易找到“ソウルエッジ”的他却被邪剑毒伤，精神和肉体成了人不人、鬼不鬼的模样。曾经只知杀戮的他现在惟一的目的就是找到“ソウルエッジ”碎片，以缓解自己的痛苦。

### Heihachi 三岛平八

速度：★★★★★ 威力：★★★★☆ 距离：★★☆☆☆ 变化：★★★★★



| | |
|---|---|
| 流派 | 三岛流喧哗空手” |
| 武器 | “自己的肉体 |
| 类型 | 近距离型 |

人物说明 隐居山中修炼的他终于出山，却在寄宿的温泉旅馆中碰到了这家旅馆的祖先得到的“ソウルエッジ”碎片。平八不小心被碎片割破了手指。结果自己也被邪剑的力量引导，闯入了16世纪的战乱世界中。

## 灵魂能力二的其它

日本Hori也配合《灵魂能力2》的发售在日本推出PS2与NGC专用街机摇杆，售价都为3980日元。这次Hori所推出的两大主机摇杆是和NAMCO街机部协力制作而成的，不管在摇杆设置还是按钮键位感觉都将街机机台完全重现，同时两版本摇杆还分别绘上对应的专属角色——三岛平八与林克，对喜欢该系列的玩家来说是绝对的物超所值。附带一提，这款《灵魂能力2》的GC版摇杆可是至今为止惟一一款对应GC的摇杆，GC玩家们终于可以用它来操作其他的GC版街机移植游戏了。可能是日本XBOX玩家较少，Hori并没有公布XBOX摇杆的发售计划。但作为补偿，Xbox版方面NAMCO推出了初回限定特典的项圈套装，而且这些项圈还是以游戏中登场武器为样本所制作而成的，只限Xbox版才有，且为数量有限的初回限定特典，相当珍贵。



两版本摇杆，铁杆必入手



限定项圈套装



CD封面




双CD盘面

对应游戏的发售，官方推出了游戏的原声CD大碟也相当的有吸引力。合计CD2枚组收录了35首来自街机和家用机版《灵魂能力2》的游戏原声音乐，该组音乐CD还将附赠特大型纪念册且售价仅为3500日元，相对日本其它一些专辑CD的售价可算是性价比极高了。



## 全模式出现方法和WEAPON MASTER模式详解

通过街机模式就可出现EXTRA模式以及其中的EXTRA ARCADE模式追加，另外在MUSEUM模式中也会出现 Character Profiles追加，之后每一名角色通关结束都会在 Character Profiles中加入该角色的个人资料。在BOSS战与地狱火对战前每人都有其对应的宿命之战，如黄星京对塔莉姆、噩梦对拉菲尔、香华对克利克、沃尔多对吉光等。

该模式开始就可在已有的15个角色中选择一位取名开始一周目的游戏。

**第一章**

1、はぃまりの试练场：练习一些基本操作和系统。通过后EXTRA PRACTICE模式追加。

2、防壁路：对战三名角色过关。

3、战士的试练场：新场地湖畔的斗技场使用可能。

**第二章**

1、シパーニ之渡し：二十次击中对手。

2、アルッエ村：在强风下击倒对手。

3、ミソカル矿山：在迷宫中寻找并打倒BOSS，通过后吉光使用可能。



**第三章**

1、カーニバル：将对手逼下擂台就可。通过后可使用Charade，且同时出现两条道路。

2、タリタ的赌博场：地面有反弹效果小心应付敌人。通过后出现通往ベネトナシミ港之路。

3、デイフダ神殿参道：战斗中只有投技有效。通过后出现通往ベネトナシミ港之路。

4、ベネトナシミ港：敌方武器带毒，受伤会不断减血，通过后可用塞万提斯并出现隐藏章。

**隐藏章**

石窟寺院：在迷宫中寻找并击倒BOSS迷宫的地面有大反弹效果，通过后出现“EXTRA TEAM BATTLE”模式，并且出现隐藏章：秘宝传说。

**第四章**

1、アルゼバ的遗迹：战斗通过后得到新场地废矿坑·上层部。

2、大风车：在体力剩余少量的情况下击倒敌人，通过后得到塔莉姆的武器“逆手十六夜”。

3、メローバ僧院迹：在限制时间内击倒所有敌人。

4、废村：在限定条件下击倒敌人，通过后可得到拉菲尔的“ツエウアィッワー”。

5、カロン的关所：在迷宫中寻找并击倒BOSS。迷宫中为冰冻滑地，通过后可使用苏菲蒂亚。

**第五章**

1、ネレイド峡谷：3对3的组队战，通过后可得到EXTRA TIME ATTACK（STANDARD）模式。

2、乐园アルタイル：和自己幻影对战，通过后得到拉菲尔的武器“Sギャリバー”。

**第六章**

1、基守之城：在时间限制内击倒所有敌人。

2、ナシエ之街：每多挑战一局多加一倍的赏金。

3、セギマス寺院：在限定条件下击倒对手，通过后可用成美娜，同时出现两条路。

4、黑杉城：在限定条件下击败对手，注意，对手防御力高，用击下擂台获胜。

5、ツャム的遗迹：在限定条件下击倒对手，通过后追加“EXTRA SURVIVED(STANDARD)”模式。

6、ジエノ一之地下道：在迷宫中寻找并击败BOSS，通过后可使用“テビリンスガ”。

**第七章**

1、地下牢狱：墙和地面都有反弹效果，弹得越大伤害越大，必须通过反弹伤害对手。

2、精神都市リグル：在防御不可得情况下对战，通过后得到“黄璃宫·照凰殿”。

3、禁断之地：击败对手，通过后得到SOULEDGE的成长体。

**第八章**

1、空中都市シリウス：连续凭借一条血槽击败六位对手，对方如果防御就会削减自己的血槽，每击败一位对手会追加时间，通过后出现两条路。

2、水晶矿山：敌我双方的攻击都会将对手吹飞。

3、ドウーベ之斗技场：对战中靠墙壁的反弹击倒对手。

4、イオ之壶：敌我双方滞空时间加长，只有在空中追击可大量削血。

5、メラ大神殿：战斗通过后得到噩梦的新形象。通过后出现第九章和隐藏章。

**隐藏章**

悠久馆：由于地面埋有地雷，击倒对方就会获胜。

鬼哭城：在自身不停减血的情况下击败对手。

**第九章**

1、天空回廊：在只可以看得到对方武器的情况下击倒对手。

2、古代剧场：每击中对方一次可以获得大量的金钱★★★。

3、隐者的宫殿：在只可攻击对手显示的一部分的情况下击倒对方。

**第十章**

1、漆黑的斗技场：以一半的体力开始战斗，对付游戏中的所有女性角色（黑的……）。

2、死者的法庭：在迷宫中寻找并击倒BOSS。

3、タルタロス：击败游戏的BOSS地狱火，通过后可出现“WEAPON MASTER OPENING”。并可以再次进行本模式的二周目挑战。



## 收录曲目

**Disc 1**

01. UNDER THE STAR OF DESTINY(命运の星の下に)
02. HISTORY UNFOLDS(新たな历史の舞台へようこそ)
03. UNWAVERING RESOLVE(その决意に一边の云りなし)
04. GUIDED BY WIND(己を导く风のささやき)
05. EVIL REBORN(苏えりし恶)
06. RAISE THY SWORD (己が剑を高く揭げよ)
07. BRAVE SWORD, BRAVER SOUL(钢の信念)
08. CHASING DEATH(死に急ぐが如く)
09. DESTINY AWAITS NO ONE(命运に追い越されないように)
10. NO TURNING BACK(一线を越える决断)
11. ETERNAL STRUGGLE(终わり无き战い)
12. HUBRIS(おごれる者は久しからず)
13. CONFRONTATION(对决)
14. SWORD OF THE PATRIOT(爱国の剑)
15. ORDINARY PAIN(安息无き刃)
16. IF THERE WERE ANY OTHER WAY(菲情なる宿命の绊)
17. NOTHING TO LOSE(すべてを赌けて)
18. HELLFIRE(地狱の炎)
19. THE BATTLE ENDS(战いの终わり)
20. SLAVE OF DESIRE(欲望の虏)
21. BURNING SOUL(烈火の如く燃える魂)
22. THE JOURNEY CONTINUES(永远に续く旅路)
23. PATH OF DESTINY(自ら切り开く命运)

**Disc 2**

01. TALES OF SOULS AND SWORDS(剑と魂の物语)
02. QUEST FOR GLORY(荣光への道)
03. WINDSHADOW(暗を落とす岚を追って)
04. MAZE OF THE BLADE(剑王の墓)
05. LABYRINTH OF MOONLIGHT(月光の迷宫)
06. WHISPERS OF THE SWORD(共鸣する剑と魂)
07. PATH OF DESTINY(自ら切り开く命运)
08. INTO THE WHIRLWIND(战いの岚の中へ)
09. HEALING WINDS(战士を愈す风)
10. THE NOBLE BLADE(夸り高き魂の剑)
11. HEALING WINDS;REPRISE(战士を愈す风)
12. HUBRIS;REPRISE(おごれる者は久しからず)

## 二周目WEAPON MASTER的隐藏秘密

二周目才算“WEAPON MASTER”模式的真正开始，每个地点都增加新的高难度任务，而且在第二周目才能进入特别章（Extra Chapter）。目前共计有10个主章（Main Chapter），4个隐藏章（Sub Chapter），2个特别章（Extra Chapter）。

1、在外章迷宫“石窟寺院”得到阿斯塔罗斯的武器“石块”。

2、在“カロン的关所”通过后得到马克西的武器“不 B”。

3、在迷宫“ジユノ－地下道”得到成美娜的武器“ハルバート”。

4、在迷宫“死者的法庭”得到御剑平四郎的兵器“田舍土产”（汗）。

5、在“北アルゴール”通过后可得到“EXTRA TIME ATTACK（ALTERNATIVE）”模式，两次通过该模式就可进入特别章。

6、在战斗通过“鬼哭城”后可去大迷宫“英雄之道”通过后可进入隐藏章，再次挑战“英雄之道”可进入“リワエイ二之玄室”。

7、在ユル・ライ一周目可得到“EXTRA SURVIVED（NO RECOVERY）”。二周目可得到IVY的武器“P・アイヴイーブレード”。

8、在英雄之墓二周目可得苏菲蒂亚的武器“思い出之品”。

9、在タルタロス二周目通关后可得“WEAPON MASTER ENDING”模式。

**外章一**

1、カストル之钟：该关会发生频繁的地震，通过后可得“EXTRA TIME ATTACK（EXTREME）”模式。

2、奈落门：不断的获胜可获得许多奖金，两次通过后可得克利克的武器“竹竿”。

3、剑士食：通过两遍后得到噩梦的武器“ガレーオール”。

**外章二**

1、リワエイ二之玄室：击倒对手即可，通过后出现三条路线。

2、喜び之塔：战斗中风会吹飞对方，且地面有反弹效果，通过后出现通往幽幻洞的道路。

3、幽幻洞：在迷宫中寻找并击倒BOSS，一周目后得到新场地“地下迷宫”。二周目得到奈克雷德德武器“フアヅーウイスプ”。

4、霞山ブロキオン：战斗中将对手击浮空后可大量削血，一周目后得到“EXTRA SURIVED（DEATH MATCH）”。二周目后得到MAXI的新武器“虫食”。可出现山猫亭的路线。

5、山猫亭：不断击倒对手得到加倍的赏金，通过后可进入特别章。

6、ルクバ之あぎと：二周目可得塞万提斯的武器“模造刀”。

目前发现至少存在3个隐藏人物，lizardman、拿刀的刺客、持斧狂战士。不过都不能入手，lizardman在二周目某些关卡强制要你使用。




## 三个版本的比较

**画面比较**

三个版本没有太大区别，在开480P时三个版本都是一样的，不过就贴图来讲是XBOX>PS2>GC，XBOX的清晰和细致程度是三个机种中最高的，且XBOX和GC版在人物VS半身像画面时有特殊的光源处理，而PS2版和街机一样由黑变亮，质感明显不够。

**读取速度**

XBOX大于GC大于等于PS2。

**处理速度**

PS2版最劣，在有火炎特效和镜头拉伸贴近的时候极易掉帧，长延迟现象也会在不经意间发生，XBOX开720P后在最后一战中会严重掉帧，要命!!!

**人物比较**

这里主要讲讲三个版本对应的不同角色，三个版本人物中三岛平八和再生侠意外的合乎风格，相反林克因为头身和配色的关系和本作有些不搭调，不过相信拥有本作和GC的玩家一定也是林克和任天堂迷吧，看到如此精细版本的林克也可感受到NAMCO的用心了。在三个人物的招式方面，平八的风神步非常好用，且使用判定比铁拳松了很多，可调强力，而继承铁拳的十连技更是强大至极，由于中途无法反弹，一套下来也就不死也伤喽，不过常发生连击最后击空事件，这好像在铁拳中也有发生，连这也继承？（汗）为三人中最有爽感的一个，XBOX版再生侠SPAWN则是相对普通的使用手斧角色，奇诡而帅气的招式也有，但本游戏中的怪人已经相当的多了，在这里SPAWN反而是一位正常人喽。GC版的林克则可让所有任天堂迷和塞尔达迷感动，几乎所有塞尔达游戏中林克的招式和武器都出现了，而后B＋K更可让人感动至死，G＋A的投摔非常好用，但可爱的扔炸弹破绽太大，他的弓和飞镖对方只要下蹲或横移就可躲开，而且中下段技没有太强力的，一般人不要深入研究也罢。




**游戏中的小秘密**

在出现人物VS的半身像时按△、□、X、○或L1、L2、R1、R2都可以使人物说出一句台词，在极短的读盘时间还有小游戏可玩，不可不赞NAMCO制作游戏的用心。

在完成所有的“WEAPON MASTER”模式后可以在最开始的游戏LOGO画面听到随机一位角色的朗读本作标题语音。





今年是GBA机主最幸福的一年了,两部RPG超大作先后发售。想想当年极为简陋的GBC一代都消耗了阿俊N百小时外加近视增加N度（笑）。马车的登场让人联想到了超任时代的鏖战时光,找到了勇6的感觉。食料的设定则是引入了特鲁内克系列的精华,熟悉的音乐、温馨的画面、完美的怪兽转身系统。集大成的年度最强游戏，您有不玩的理由吗?

# 勇者斗恶龙·怪兽篇

## 旅团之心

| GBA | 厂商：ENIX | 发售日：2003.3.29 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：RPG | 价格：5980日元 | 其他：—— |

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

## 序章

在广阔的大海中,有一个叫做艾斯塔多的海岛,岛上的古拉索城人民在巴索兹王的统治下平静的生活着。国王有个十岁的儿子,名叫基法,一天到晚总想着出城去冒险。基法被国王训斥一顿后



从皇宫回到自屋，和侍女对话后听到国王在叫门了，基法急中生智躲进了衣柜里。在侍女的掩护下终于骗走了国王，但衣柜中的基法居然在黑暗中看到了女神?并得知可以满足基法出城冒险的愿望。基法从衣柜中出来后发现小屋中空无一人，地上出现了一个蓝色的旋涡? 不管那么多，跳。

## 第一章

一阵时空转换后基法登陆在一片森林中。往前走了几步看到一辆马车一帮人还有两只小恶魔,和



史莱姆对话得知小恶魔挡住了他们的去路,希望基法能出手相助。分别和一旁的战士、僧侣、地图士对话后他们就会进入马车里,再和史莱姆对话就可以开战了。区区两只小恶魔,自然不在话下。另外还有一个叫鲁依索的小男孩，他应该算是本次基法的导游了。森林的东南方向是出口，一路上还得干掉挡路的怪兽才行。来到大地图画面后鲁依索就会讲解基本的系统知识，接着往东北方向走就会到达一个部落，鲁依索会领着基法去面见长老。出来后可不要忘记勇者的传统哦，什么瓶瓶罐罐都别放过，有没有收获是另一回事（汗）。熟悉一下这里的环境吧，与村民和同伴们聊聊。然后再次进入长老的帐篷，鲁依索会让基法先去宿屋休息，明天还要继续冒险呢。

次日和同伴们对话后进入马车出发，大地图上会随机出现小金币。这可是好东东啊，以后积攒多了可以去营地里找那个会说话的罐子换怪兽。北上进入部落后与商人对话可得到食料。值得一提的是本作引入了特鲁内克大冒险式的满腹度设定，只不过特鲁内克吃的是面包，本作统一为食料。只要在地图上行走就会不断消耗食料，而且今后如果拖着整个帐篷走要比单独冒险的消耗量大的多，这点应注意。之后绕道岛中央就到达了德路索塔鲁之町，据说鲁依索的家就在这里。这里的地点依次为宿




屋、教会、酒馆、鲁依索的家、町长的家。鲁依索的父母似乎病倒在床，反复与他的父母对话得知鲁依索的妹妹不见了。在町长的家，上二楼町长指点基法一行人去岛东北部的密道，但必须有四个同伴才能得到许可前往。现在队中只有三人，按照勇者系列的惯例，要找同伴应该是去酒馆吧。在那里基法结识了跳舞女郎丽诗芙露，通过反复对话她终于答应加入冒险队伍。右边有个特鲁内克状的道具商人,旁边的罐子里可有道具拿哦。就此四人战斗团组成,现在去找町长取得许可吧。然后一行人浩浩




荡荡的出町前往密道。这里有个叫阿丽萨的女魔法使也想通过密道，但遭到了卫兵的拒绝，她趁着基法一行人通过的机会抢先冲了进去。

## 第二章

通过简单的迷宫后基法一行人来到部落。从帐篷里出来后先找地图士打听到北部有个村子,再与鲁依索对话时那个阿丽萨会跑来要求加入队伍,现在队伍中有五个同伴了,但只允许有四人出阵。此时去找长老可以对队伍做出调整,马车的载重量是10,不同的职业重量不同,四人的总量不能超过10,



安排妥当后就和鲁依索对话出发吧。一路北上进入罗富町，这里依次为道具屋、宿屋、教会、民屋。道具屋会有个小剧情，在教会里地图士诚心的祈祷了一番。民屋中一叫做比那斯的怪物想要料理，但作料理用的材料已经用完了。来到道具屋时看到他正在买材料，但可惜的是没有买到(汗)。与之对话得知他还将去阿若兹亚城向国王报告。之后出町




一直往北进城找到他，再与王位上的加加罗索反复对话得知原来是他想吃可口的料理。城中右下角有大堆宝箱，第二排第一个有道具。出帐篷后与鲁依索对话，选2、1。之后北上进町到民屋找老太太，她叫基法拿齐四种材料后去找料理人。

出町北上进城和比那斯对话得知此时要去西方的里里斯之町。途中的沙漠里有个红色的仙人掌，调查之得到道具。沙漠中还会随机遇到一个跳舞女郎，给她全部的铁就会帮助恢复MP(汗)，而且还会碰到怪兽抢走食料的事。再一直往西就到达里里斯




之町了。町东北方的部落中可收到左边那个小女孩，在这里花200G买下第一项东西。在进町之前一定要扎一次营，然后进帐篷找长老对话得知町中有个老学者。町中依次为道具屋、宿屋、教会、民屋，在宿屋中可将商人加奇尤亚收编入队，有了他后扎营就会出现道具屋了，很方便吧。教会中地图士找到了他哥哥，随即加入队伍，他的作用是可以看到世界地图。本想民屋中应该有些情报，结果一无所获。出町后向东北方进发，在海边找到了料理人拉斯塔索，你必须给他四种材料才行。

第一种材料就是那个仙人掌。第二种材料是部落中买的那个。第三种材料是大地图北方炎洞中的泉水。最后一种材料出炎洞右行过桥港口向南边的商人购买即可。料理人做料理时要站在旁边时刻给他材料(对话)。大功告成后把料理交给加加罗索，国王食用后大喜，将传说中的洛特之盾作为谢礼送给基法。并指点基法去沙漠西北方，走去炎洞的左边那条路即可。进入后发现这里有个旋涡，刚要进入时比那斯加入了冒险队伍，并给大家带来了一辆新马车，就此双马车入手。把那些之前带不上的同伴都派到新马车里，至于主战怪兽自然是由比那斯来担当。




## 第三章

登陆后一直东行来到萨姆多里亚城。依次为道具屋、宿屋、教会、宫殿。办完其他的事后就去宫殿，国王正在召集他的战士们派到罗拉之门，看来那里出了什么事。国王身边好像还有个叫克罗鲁的怪兽，看上去很不错的样子。和卧室里的依古萨斯王子对话后被告知速去宿屋议事，原来王子也想出去闯一闯。接着去皇宫，王子向国王请求出城一事，国王在王子的一再要求下还是同意了。王子就地加入冒险队伍，他的职业是医术士，而且怪兽克罗鲁也会加入。与国王对话得知那个叫罗拉之门的地方充满了魔物，之前派兵前往也是为此。出城后一路东行来到罗拉之门，卫兵看到王子立即让众人进入，



但门却开不了，门上面写着落款为巴鲁巴鲁的奇怪文字。出来过桥进入房间突然一阵强光，芙欧兹通过旋涡传送登场，她的作用可是非常非常的大哦。回营地的宿屋休息一晚，次日基法发现营地中又多了一个帐篷，进去一看，正是芙欧兹主持工作。而且背景音乐还特别的熟悉，没错，这就是本作中合成怪兽的地方了。合成，不，这次应该叫转身。必须的材料是怪兽的心，通常入手是在战后或是运气好会碰到怪兽主动奉上，赶快去收集吧。转身的条件和前两作一样需要十级以上。

现在地图上会随机遇到强盗，后果自然是铁的大量损失（泪）。启程向地图的最西北角进发，进入洞窟后遇到了之前国王派来的那支屠魔队伍。但他们当然不会是魔物的对手，早已经陷入苦战，好在基法等人及时赶到击败魔物加古依鲁，这是本作的第一个波士，战后可得到他的心。



随后国王这支特派队的骑士剑士战士三人全数加入队伍，第三部马车入手。继续前进，在迷宫深处的宝箱里找到了巴鲁巴鲁的钥匙，然后返回罗拉之门用钥匙打开大门，里面居然就是那个巴鲁巴鲁，这厮不但有两个帮手而且实力强劲，HP一千以上，这将是本作的第一场恶战，如果被其打成黄色状态，到时候回营地的宿屋休整一晚就可恢复。战后基法入手了洛特之剑，随后进入通道即可。完成罗拉之门的任务后如果回去见国王可以得到赏金。




## 第四章

通过罗拉之门的密道基法一行人从另一侧登陆，沿海岸线一路南下来到姆索皮塔之町。依次为道具屋、宿屋、教会。其中在道具屋里可以收到一个新的地图士，其作用是可以看到迷宫中的地图。在宿屋得知有个旅之诗人在寻找风之塔。在教会可收入一全新的职业，钓师。有了他在海边就可以入手食料了。出町后先往东过桥然后一路向西南方向进发来到一座毒沼中的城市。基法一行人进入后发现这里非常的荒凉，见到古兹拉米国王身边也只有一条小狗作为卫兵，蛮可怜的样子。他请求基法帮他找一颗月光宝石。出城后继续赶路吧，南下来到关口，和卫兵对话即可通行。但千万别忘了旁边那人，他看似一般平民却是可以收到的。出关口后还是西南方向走到群山中的特巴村，在道具屋里有个叫做霍米依加的商人也想去风之塔，但苦于没有同伴孤身一人不怕前往。现在好了，加入基法的冒险队伍吧。和柜台前买道具的魔法使对话得知他要去大灯台，言罢离去，去宿屋里和灶台前的厨师对话，料理人里加多入手。再和一旁的老人对话得知在村子的南方有个塔，塔顶有传说中的月光宝石。










出村后南下进入塔中，迷宫里不要太依赖地图士提供的地图。他只会给你记下走过的路程而已，只能参考地形，而楼梯和宝箱是要自己找的。在第七层基法终于找到了宝箱，此时一群所谓的月光使者从天而降。其实就是水母史莱姆啦，不过他们的实力可不低，没有足够的等级还是老老实实去练吧（汗）。战后月光宝石入手，此时那个魔法使也来了。晚到一步，想去大灯台就加入基法的冒险队伍吧。出塔就不必原路返回了，直接找个缺口跳下去就行了，地球人都知道。大灯台的位置就在这块大陆的北部海岛上，但要从大陆的西南部绕道而行。在去大灯台之前最好先去大陆西北部龙之角的南塔，这样会比较节约食料。看到一个部落就向北走就行了，在那里基法终于找到了那个诗人，并邀其加入冒险队伍。而北塔似乎现在还无法过去，就先作罢吧。回部落往东北方向就到达了大灯台，这里的地形相对比较复杂。通往塔顶的正确道路在第三层的北部，仅此一条，切勿迷路。塔顶会有一人加入，出塔后进入旁边房间里的旋涡，基法等人被传送回古兹拉米城。把月光宝石交给国王，由此入手罗特的装甲，随后国王说他先走一步就闪了。再通过旋涡传送去龙之角南塔，塔顶会出现一个旋涡，进入后来到龙之角北塔的塔顶，卫兵骑士加入队伍。






## 第五章

基法一行人从龙之角北塔出来后扎营休整，而后启程来到东北方的海滨城市路普加那町。依次为道具屋、宿屋、教会、定期船港口。在道具屋可收到一个医术士，并从一旁的村民处得知有命名士这么个新的职业存在。宿屋二楼的房间里有一人可收，接着来到定期船港口，和船边的水手对话就可以购买前往各地港口的船票了。才100G一张，赶时髦？不如图实惠(笑)，现在可以去世界各个大陆冒险了。先买第一



张船票吧，交款开船。经过一番海上航行定期船停靠在世界最西南的大陆上。南下在大陆中部有个依水而建的城市，依次为道具屋、宿屋、教会、酒馆。在道具屋内有个老人开价一万G出售他的怪兽，交钱后和怪兽对话即可入手，




宿屋内可收到一钓师。酒场内反复与兔女郎对话可令其加入队伍。她的作用是在营地里开设赌场，可以玩勇怪777机了。完事后回到港口买第一张船票乘船来到世界最南部。北上来到沙漠城市普路波依町，依次

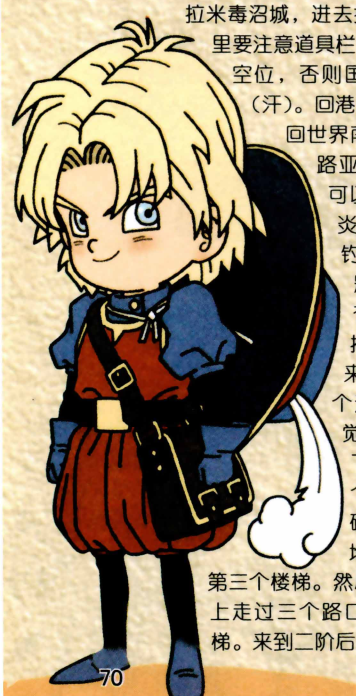



为道具屋、宿屋、教会、监狱。其中在道具屋和有个绑着头巾的狩人对话选2、1可收之。在宿屋可以收到诗人。在教会与老占师对话令其加入。与监狱右边房间里的人对话，他请求基法帮忙救他出去。基法试着和士兵交涉了一番没想到士兵居然答应放他出来，再与他对话就可加入了。

出町后一路向西有个被毒沼包围的罗索达路亚之洞，进入后发现门开不了，上面写着邪神之城的文字，看样子又是需要钥匙。回港口买第一张船票，登




陆后一路西行，基法终于找到了传说中的风之塔，这里的迷宫比较复杂，正确的登顶楼梯在第二层的东北角，塔顶可收到两个仲间，之后出塔进入旁边的关口，打开机关继续前进。往西北方向走就到了古兹拉米毒沼城，进去找国王拿钥匙，这里要注意道具栏一定要留至少一个空位，否则国王没法给你钥匙（汗）。回港口买第二张船票返回世界南部的那个罗索达路亚之洞，在此之前还可以买第一张船票去炎洞北部的港口收个钓师。进洞后用钥匙开门，一上来就有两个蓝红重骑士把门，两个怪兽加起来实力绝对超过一个波士，要有必死的觉悟哦（泪）。接下来深入就到了一个无限迷宫了，正确的破解方法是在地下一阶走最下面第三个楼梯。然后会来到一阶。向上走过三个路口再一直向右上楼梯。来到二阶后走东北角的楼梯上



到三阶。来到四阶后走东南角的楼梯上五阶，但途中会有陷阱，如果不幸踩上就会掉到三阶。上到五




阶后走东北角的楼梯就可以逃出生天了。

冰天雪地，一片北国风光。如果扎营还会在营地里看到雪人哦，温馨啊。出洞后北行来到一处旋涡传送点，现在不要进去。西行走绿色通道绕过群山再南下就会看到一座四女神神殿。先不管，南下




有一座多positioned枚德依之城，城内的迷宫虽然很简单，但里面的怪兽个个都是强悍型的，而且从第四层开始楼梯口会出现守卫，HP两千。绝对的波士级实力，不过经验值也是以万来计算的。塔顶基法见到了城主，罗特之铠入手，就此罗特之四件装备全部收齐。出城后来到城北的女神处，把罗特的四件装备分别放置在四个女神像上。突然灵光四射，魔城终于出现在大地上。现在返回那个旋涡传送点回到港口，买第一张船票到达港口后再买第一张船票达到港口，然后还是第一张船票，再买第二张船票回到最初的港口城市，与水手对话就会出现一条新的航线，买第三张船票即可（大汗）。在加拉依町登陆，依次为道具屋、宿屋、教会、定期船港口。在道具屋内收到一个料理人，然后出町就可以进入第六章了。

## 第六章

出町后往东南方向有个部落，里面可收到一个仲间。往町南一直走在毒沼旁边的有一座废城。空无一人，不过在右边的罐子里有颗心别忘了。在这座废城的东南方向有个地方可以收到一个仲间。一路北上进入一个毒沼中的洞窟，与那个男孩对话选2、1就可令其加入队伍。路上还有一条火龙，乃波士级，经验值大有。出洞后基法发现已经身处对岸，西行终于达到了拉达多姆城，入城之前最好作个记录。基法进入城内却发现大门紧闭，转了一圈看到右边的城墙有个洞，入之。一楼大厅的左边房间里有两个宝箱，但居然全是空的（汗）。从楼梯上到二楼皇宫，王座上也没见到魔王。来到城墙上转了一圈，发现围墙上有个缺口，纵身跳下正好来到地下密道入口处。地下迷宫中全是魔王的精锐部




队，而且几乎都是成群结队出战，压力极大，回复道具一定要带齐，否则见魔王定没命。

从地下三阶开始会出现传送点。整个地下迷宫虽然比较复杂，但不会有太大的问题，为了给大家保留点探索性就不逐一细说了，基本上只要掌握一个舍近求远的原则就行了。地下五阶出口处大门紧锁，要先击败魔王的四大怪兽才行。不用说，强就一个字，用实力说话的时候到了。随着大门的开启声响起也意味着最后决战的来临。但令人难以置信的是王座上的魔王居然就是那个在梦中指点基法的女神？天哪，原来基法一行人历经艰辛所做的一切



都是被她利用了。经过一番激战发现她居然轻易败下阵来，一点都没有最终波士的风范。原来这只不过是她的第一形态而已（汗），真正的决战随之即将展开，所以这第一战应尽量避免伤亡。就在道具与



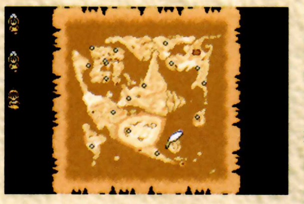
体力即将耗尽的时候波士总算是倒下了，此一战少说也得打上十五分钟（大汗）。最后搞了半天，魔王的肉体居然会是鲁依索的妹妹？迈咖，这叫什么跟什么嘛。基法一行人乘船回到了鲁依索的家乡，鲁依索孩子般地扑倒在母亲的怀抱里。

## 元之世界

地球人都知道基法的故事并未就此结束，而正是一个新的开始。进入旋涡后按照系统的提示存档后并读档再次进入游戏。我们的小基法王子通过传送回到了皇宫，先去和国王报个平安，然后回屋和侍女对话后就可以上床睡觉了。一觉醒来发现了地板上有一封鲁依索的信，进入旋涡后又再次在




森林登陆了，伙伴们都在等着迎接基法归来。到了营地后和伙伴们聊聊吧。其中诗人此时会成为命名士给怪兽改名，换心的罐子里也有新的怪兽出现哦。和大家寒喧一番后就可以出发了。现在世界各地都追加了隐藏迷宫，为了完美通关和最强怪兽，挑战吧！与路上部落的小男孩对话可入手道具。一路北上穿越大陆在村子旁边有个魔物之洞。一直走到加加罗索的城堡可令其加入。在里里萨之町的道具屋内可收到一个狩人。出町往东北方向走来到港口，买第二张船票然后再买第三张船票就可以去世界南端的史莱姆岛。顾名思义，岛上全是各式各样的史莱姆，好地方啊。值得



一提的是岛上的迷宫可是自动生成的哦，好了，剩下的就留给大家慢慢品味吧。阿俊闪先（笑）。

## 菜单说明

**■主菜单**
- ばしゃ（马车）
- どうぐ（道具）
- とくぎ（特技）
- ちず（地图）
- さくせん（作战）
- キャンプ（扎营）

**■作战**
- ひょうじそくど（速度调整）
- じょうほう（系统情报）

**■战斗中菜单**
- たたかう（战斗）
- さくせん（战术）
- どうぐ（道具）
- にげる（逃跑）

**■战术菜单**
- さくせんへんこう(战术变更)
- メンバーかくにん（仲间状态）

**■战术变更**
- ガンガンいこうぜ（全力攻击）
- いろいろやろうぜ（随意）
- いのちだいじに（保命第一）
- MPせつやく（节省MP值）
- とくぎつかうな（特技）
- めいれいさせろ（手动）

**■转身屋**
- てんしんする（选择）
- せつめい（解说）
- げんかいしんだん（等级上限）
- やめる（退出）

**■选择**
- つよさみる（能力）
- けってい（确定）

**■营地帐篷**
- へんせい（编队）
- わかれる（解雇）
- せつめい（解说）
- やめる（退出）

**■编队**
- のせかえ（调整）
- おろす（换下）
- ばしゃがえ（换位）
- からにする（清空）

**■道具屋**
- かいにきた（买）
- うりにきた（卖）
- ほきゅう（食料）
- やめる（退出）

**■寄存处**
- あずける（寄存）
- ひきだす（取出）
- やめる（退出）

**■教会**
- おいのりする（记录）
- いきかえらせる（复活）
- どくのちりょう（解毒）
- のろいをとく（解咒）
- やめる（退出）

## 随机事件篇

在大地图上行走会随机遇到各种各样的事物。其中有倒霉的，比如遭遇强盗或是饿疯了的怪兽，没的选择，你只能祈祷他们少抢点铁和食料了。但也有幸运的，有的怪兽会主动送上门来交出它们的心。有的则需要猜出它们的名字，如果猜对可收，猜错的话就要开打了。封印罐的出现则是好坏参半，有时候是强力怪兽开打，有时候是道具。如果遇到果树、水源、苦行者、诗人、贵族等人不要放过，帮助他们可是有回报的。另外精灵则可以把道具变成高等级的。还有一些是恶意敲诈的。比如帮忙回复的跳舞女郎、胖神官。他们要价绝对吓死你，碰到这种人赶紧打发他们走，除非你已经穷途末路。另外为人民服务的当然是旅之商人、魔法师等。娱乐型则有扑克小丑。







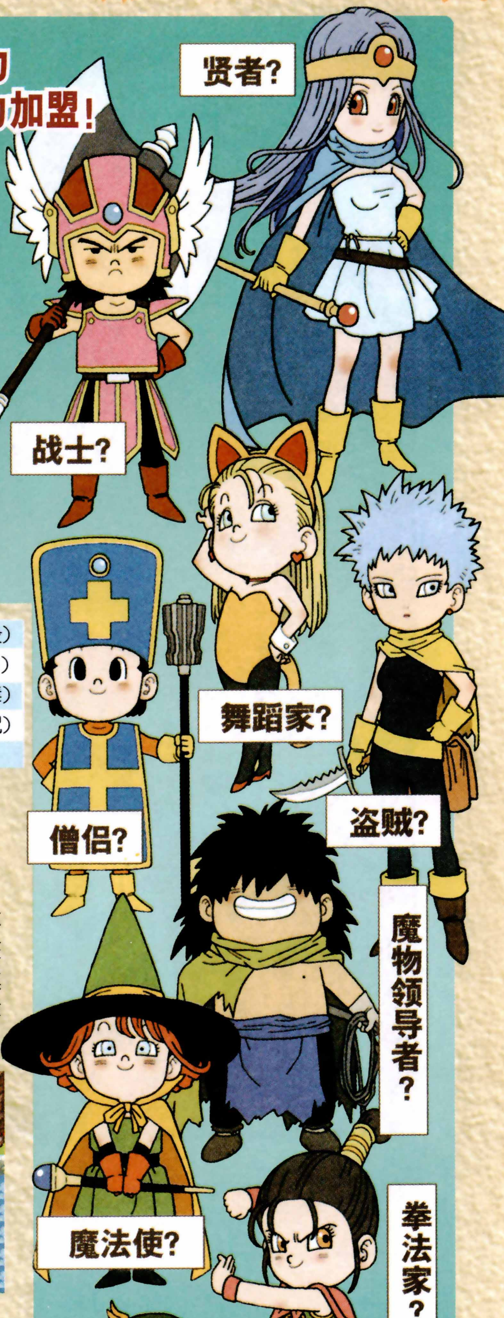
**阿俊语：** 因本作发售日与当期杂志结稿日太近，疯木木只给了阿俊4天时间。这没日没夜的，难免头昏眼花腰酸背痛腿抽筋儿（汗），如有什么错漏之处还请您多包涵，多担待。 ■文/旅の商人：南昌 严俊

## 伙伴 有20余种可以成为同伴的新角色鼎力加盟！

游戏中有许多新角色登场，他们最多可以组成12个人的冒险团队。各个角色的年龄性别不同，拥有的能力也各不相同。下面就公开他们的设定资料。




除了战士和僧侣等原有职业外，也会有很多初次在DQ系列中登场的角色。

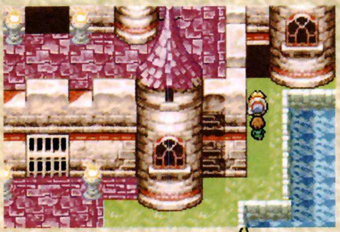






## 排雷篇

勇怪的乐趣向来都是在怪兽身上的，游戏本身解谜方面不会给玩家太大的难题。但往往大家在游戏攻关过程中又比较容易卡壳？经实践证明其关键在于道具栏要随时清理。当你需要去找人拿钥匙或是必须道具时如果碰到道具栏满客的话，卡壳必然。






## System——游戏的战斗系统简述



本作的战斗所采用的是模拟战略SLG的模式，这样一来就使得游戏中的战斗变得十分多样化。通过对各个人物移动、攻击、使用等所有行动的直接控制，在大大小小每一场战斗中，玩家自己的战略思想都可以得到充分的体现。

战斗时，蓝色阴影代表人物可以移动的范围，之后，按R1键可以显示出人物的攻击范围，用红色阴影表示。当敌人位于红色阴影内时，玩家就可以利用L3或方向键调整具体攻击的方向。方向用黄色阴影表示。特别要注意的是，根据人物的不同，这三个范围的大小及形状会有所不同.有的人物攻击范围很宽，但是却很近；而有的人物则正好相反，可攻击的范围很窄，但攻击距离很远。因此，玩家若是熟悉每个人物的特点，并合理运用的话，一定可以收到非常好的效果。

另外，在本作中，用精灵石代替了一般RPG游戏中的MP的设定，不过这两者在实质上是大同小异的。精灵石可以通过战斗、购买、宝箱取得.在每场战斗之前，都会给玩家时间整理装备，一定不要忘记让每个人物都带满精灵石，以防止战斗中出现魔法，特技使用不能等尴尬情况的出现。

游戏中有被称为SP的设定，通过参加战斗并击倒敌人，SP级别可以提升。从而允许人物习得更多的特技。

| PS2 | 厂商：SCEJ | | 发售日：2003.3.20 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：5800日元 | 其他：—— |

## ～序～

很久很久以前，在这个世界上，人类与精灵和谐的生活在一起。然而暗黑力量的支配者--人间王的出现，打破了长久以来的平静。他妄图利用邪恶的黑暗势力支配整个世界。为了阻止他的野心，勇者和圣母借助精灵的力量向人间王发出了挑战。在最终的决战中，人间王被打败并被封印在圣柩之中。

几千年后，圣柩的封印被解除了，人间王再一次使世界陷入被黑暗所统治的危机之中。然而，他的野心终究没有能够得逞，继承了勇者和圣母意志的英雄，与精灵们再度携手，又一次合力将他打败并封印起来。

经历了这两次大战之后，世界变得满目创痍。精灵们也因为用尽了力量而从世界上消失。取而代之，新的种族——魔族诞生了。魔族从出现之日起就与人类势不两立，双方之间充满了无休止的争斗。而世界也被分为人，魔两个部分。似乎这一切都是注定了的，人类与魔族之间就只能有对立与冲突……

## 【第一章】 初阵

游戏主人公之一——17岁少年卡格（カーグ），自幼就失去了父亲，和母亲相依为命生活在边境国家尼德利亚的首都尤贝尔城（ユーベル）。从小就充满男子汉气概的他加入了城中的防卫队，并且被公认为是队长接班人的最佳人选。这天，卡格正与防卫队队长罗伊德（ロイド）比试剑术，忽然跑来一名防卫队队员，向罗伊德报告：在城北的斯库拉普高地（スクラップ高地）发现一个形迹可疑的人。卡格自告奋勇前去探察究竟。罗伊德同意了，但为了安全起见，他决定让自己的女儿——同样也是和卡格青梅竹马一起长大的波蕾特（ポーレット）一同前往。出发前卡格准备先通知母亲，于是回到家中。




一进家门，卡格就听见从里屋传出某种奇怪的声音，进去一看，并没有人。倒是窗旁架子上一块会发光的石头吸引了卡格的注意力。接下来不可思议的事情发生了，一个自称是"风之精灵"的奇异生物出现在卡格面前。"……经过漫长的岁月……再次相见的时刻终于到来……被命运选中的人……拯救世界的勇者……"，风之精灵对卡格说道，随即就消失得无影无踪了。卡格对于这一切根本摸不着头脑，干脆不去管他，毕竟还有公务在身嘛。卡格走出家门，和波蕾特一起出城来到了北面的斯库拉普高地。

在这里，二人果然发现一个衣着奇特的人正受到一群怪物的围击。卡格与波蕾特上前击退了怪物，救下了那个陌生人。原来他是周游世界的探险家，自称扎普（ザップ），事情既然已经调查清楚，卡格便回到尤贝尔城向罗伊德报告。

卡格在家里听到母亲与罗伊德的对话，了解到去往普拉姆溪谷（プラム溪谷）的精灵石采掘队至今也没有回来。罗伊德担心发生了意外，决定亲自前往调查。卡格来到位于尤贝尔城下方左侧的精炼所，从那里的工人口中得知，精灵石矿作为当前惟一的能源，对于国家来讲具有极其重要的意义。如果失去了它，后果将不堪设想。然而，人们不愿意看到的事情还是发生了。罗伊德搀扶着一名受伤的防卫队队员回到城中：采掘队受到魔族的袭击，伤亡惨重。更严重的是，精灵石矿落入了魔族之手。罗伊德组织防卫队立刻赶往溪谷，决心击退魔族，夺回矿场。勇敢的卡格请求一同前往，但出于某种考虑，罗伊德拒绝了卡格的请求。卡格虽不甘心，却也无奈。来到尤贝尔城的后门，忽然听见有人在拍打城门。听声音卡格辨认出那正是先前在高地救下的探险家扎普。由于只有拿到钥匙才可以打开城门，卡格来到酒馆，从坐在右边的那个人那里，以要出城打怪物为理由，轻松的要到了城门钥匙。这样，卡格打开了城门，放进了扎普，而自己，也可以绕路赶往普拉姆溪谷。

当路过卡奥斯森林（カオス森）的时候，卡格遇到了装神弄鬼的少年玛鲁（マル）。二人协力击退了从林子里窜出的怪物之后，玛鲁要求卡格带他一同前往溪谷。禁不住他的一再纠缠，卡格终究还是同意了玛鲁的请求。自此，玛鲁成为同伴。

终于来到了普拉姆溪谷。这时，罗伊德率领的防卫队正在与多拉哥族（ドゥラゴ族）的魔族战士激战。卡格和玛鲁立刻加入了战斗的行列！在大家的共同努力之下，终于暂时击退了多拉哥族人。罗伊德一方面派人将伤员送回尤贝尔城，另一方面带领余下的队员继续追击敌人。卡格也随之前往。再一次的战斗中，虽然魔族被击退，然而罗伊德却不幸受伤，并且因为伤势过重而回天无力……

失去了罗伊德，大家伤心不已，卡格胸中更是充满了对魔族的憎恨。他下定决心：无论如何也要向魔族复仇！

## 【第二章】 觉醒

本故事的另一位主人公——魔族少年达克（ダーク）对于自己的过去有着痛苦的回忆。很小很小的时候他就失去了父母，被基德婆婆（ギド）在野地里拣回并带大。可是基德婆婆对达克并不好，所以对达克来说，他并没有真正的亲人。

这天，基德婆婆叫达克去奥鲁克斯城（オルゴス）买凤凰的血液（フェニクスの血）回来，那是她延续生命所必不可少的。拿上基德婆婆给的钱，达克出发了。

来到奥鲁克斯，达克碰到一个名叫迪鲁玛（デルマ）的奥尔克族少女，他劝诫达克这里不是他该来的地方，还是早早离开为好。虽然达克从这里的每一个人的口吻中清楚地感觉到自己的确不受欢迎，但是怎么能就这样空手离开呢?来到商店，没有开门。无奈，达克便在城中闲逛(不受欢迎还敢闲逛? )。在斗技场，达克听到了一老一少两个奥尔克族人（オルゴ族）的对话。通过他们的对话，达克知道原来这位老者便是奥尔克族的族长哥玛（ゴーマ）。而那个年轻人，则是族长之位的继承人，名字叫丁西莫（デンシモ）。年轻人的粗暴无礼+蛮横，在达克心里留下了很坏的印象，还是离这样的人远一点为好。商店终于开门了，达克买好了基德婆婆要的凤凰之血，准备离开这里。走到城门的时候，达克受到两个奥尔克族人的挑衅，他们那讥讽嘲弄的话语终于激怒了达克。看来不教训教训他们是不行了，三人来到了斗技场。虽然是一对二，但达克还是搞定了那两个混混儿。这时，之前见到的少女迪鲁玛再次出现。她居然就是那个粗暴的丁西莫的妹妹。迪鲁玛对达克说，哥哥为了打败人类，正在招募强大的魔族战士。看过刚才的表现，迪鲁玛希望达克也能加入他们。然而，达克对于此事毫无兴趣，拒绝了这一提议。

回到基德婆婆家，将凤凰之血交给了婆婆。随即，达克又领到了新的任务。这一次，基德婆婆要达克去寻找一种叫スイエン的生物，听说奥尔克族人愿意出相当高的价格购买。惟利是图的基德婆婆当然不会放过这样一个赚钱的好机会。

达克对スイエン一无所知，为了了解详细情况，达克再一次来到了奥鲁克斯城。达克从奥尔克族族长哥玛那里获得了不少有价值的信息。原来，在达克现在身处的阿鲁德大陆（アルド大陆）上，生活着一种稀有的生物——飞炎。它拥有着一夜之间飞行千里的能力。而スイエン就是飞炎幼体。对于不能飞翔的奥尔克族来说，飞炎是他们飞向天空的惟一希望。同时，还有另一种说法，说是如果有人吃了スイエン的肉，那么他就将获得强大的力量。谁知道奥尔克族人渴望得到スイエン究竟是出于何种目的！



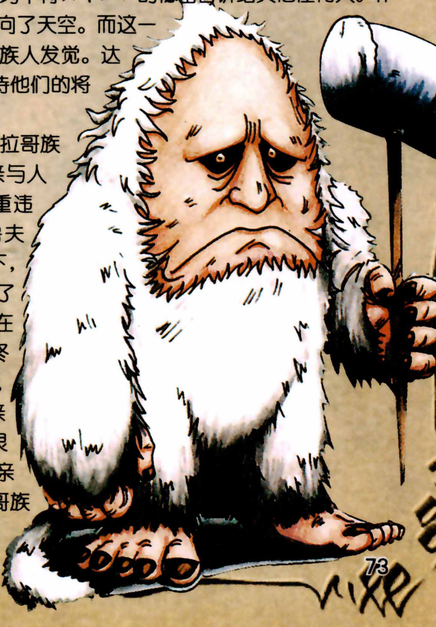
哥玛族长说，スイエン只生活在水草茂盛的地方，这让达克立刻想到了位于大陆东南部的哈斯塔沼泽地。他决定去那里碰碰运气。

来到了哈斯塔沼泽地(ハスター沼泽)，达克果然见到了スイエン，外貌和哥玛族长描述的一样，就是它了！费了半天的劲儿，达克终于捉到了一只。面对这样可爱的一个生物，达克有点儿不忍心把它交给基德婆婆了。正在犹豫之际，迪鲁玛带着手下也来到了这里，想必她们也是为スイエン而来吧。达克见事不妙，立刻藏好スイエン，并凭借自己三寸不烂之舌，将迪鲁玛等人打发走。这样下去可不行，达克决定替スイエン找一个安全的地方。

达克带着スイエン来到了圣堂遗迹，这个地方是达克私人的秘密，没有别人知道。然而，那即将成为过去，谁料得到迪鲁玛竟暗中跟随达克至此！

达克好说歹说终于说服迪鲁玛不将スイエン的秘密告诉其他任何人。作为交换条件，达克带着迪鲁玛飞向了天空。而这一举动，被一直寻找达克的多拉哥族人发觉。达克和迪鲁玛怎么也想不到，等待他们的将是一场苦战。

达克刚刚着陆，就被几名多拉哥族人围了起来。原来，达克是父亲与人类女子所生下的孩子，这一严重违背魔族规定的行为使维尔多鲁夫被定罪为魔族的叛徒。无奈之下，他带着小达克逃了出来，并带走了多拉哥族的秘宝——风灵石。在族人的追杀下，达克的父亲最终还是难以逃脱死亡的悲惨命运，小达克侥幸活了下来，并从父亲那里得到风灵石。而现在，风灵石就在这圣堂遗迹，达克为父亲建造的墓穴里。这一次，多拉哥族人找到达克，为的就是灭口并

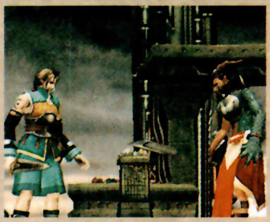


取回风灵石。面对杀父的仇人，无法抑制心中愤怒的达克，毅然地举起了手中的武器。在迪鲁玛的协助下，达克击败了敌人，同时他也明白，从此，他将时时面临多拉哥族人的追杀。

回到基德婆婆家，达克隐瞒了找到スイエン的事实，结果遭到基德婆婆的一顿毒打，昏了过去的他在冥冥之中看到死去的父亲就站在眼前。他说达克拥有改变整个魔族命运的力量，并要达克从毁灭的边缘将魔族拯救回来。醒来后，达克被困惑、迷茫所包围。达克发现基德婆婆不见了，独自走出门来，见到了迪鲁玛。





二人来到圣堂遗迹探望スイエン，却碰到几个人类佣兵，免不了又是一场战斗。面对来自人类不时的侵袭，同时又要时刻提防多拉哥族的追杀，达克感到很无助。迪鲁玛看透了达克的心思，建议他去找丁西莫以寻求帮助。达克没有反对。

来到奥鲁克斯城，见到了丁西莫。达克说明了来意，可是对方似乎并不打算给予达克任何帮助。倒是迪鲁玛的激将法起了作用，最终，众人的意见得到统一。达克提出要去寻找失踪的基德婆婆。于是三人出发，来到了巴拉姆荒野。

从很远的地方就能看到树上吊着一个人，走近一看，正是基德婆婆。此刻，多拉哥族人突然出现。原来，是他们捉了基德婆婆，想借此威胁达克交出风灵石。见达克不肯交出风灵石，多拉哥族人便开始来硬的。达克等人终究不是那么多人的对手，终究还是落到了对方的手里。达克仍然不肯交出风灵石，为此他也付出了极大的代价，多拉哥族人残忍的撕去了达克的翅膀。迪鲁玛不忍心看到达克再受痛苦，终于忍不住说出了风灵石的下落。达克眼睁睁地看着他们朝圣堂遗迹的方向走去，却再也没有力气站起来，他晕厥过去。不知过了多久，当达克醒来，却发现基德婆婆和丁西莫已不知去向，倒在一旁的迪鲁玛无论如何也叫不醒。达克只好一个人拖着疲惫的身体走向圣堂遗迹。



来到遗迹，达克见到基德婆婆、丁西莫竟然和多拉哥族人在一起。更可怕的是，可怜的スイエン也被丁西莫当成了餐饭。现在，达克才明白，原来这一切都是他们为了各自的利益而事先安排设计好的圈套！无法容忍被人出卖，无法想象被人利用，无尽的愤怒与仇恨使达克用尽最后的力量，将剑向恶人重重的砍下……痛快地结束了这几个贪婪、肮脏的生命之后，达克忽然意识到，只有拥有超凡的力量才能真正强大，才能完成统一魔族的大业。达克高举手中的宝剑，发出了要成为魔族之王的怒吼……

赶来的迪鲁玛看着眼前的达克，觉得既熟悉，又陌生……

## 【第三章】 踏上旅途

尤贝尔城。这里正在举行盛大的典礼来庆祝卡格正式接任防卫队队长一职。典礼结束后，母亲将当年父亲留下的半块儿风灵石交给卡格。

卡格正式走马上任。首先是执行在尤贝尔城中的巡逻任务。这期间会陆续接到来自市民的几个小任务：

●1. 在酒馆与右侧的女子对话，然后出城去北面的高地。击退盗贼团，再回酒馆与那女子对话。任务完成。

●2. 与精炼场的工人对话。出城前往溪谷，战斗结束后调查右侧铁桶，选择第一项。任务完成。

●3. 与酒馆2楼里屋的人对话，再出城去树海，调查图中最右面较小的石块儿，得到旧壶。发生战斗。结束后再回城与那人对话。任务完成。

卡格来到酒馆，在这里见到探险家扎普，他说在龙骨谷看见一艘坠落的飞空艇。卡格随即带领波蕾特和玛鲁一同赶往龙骨谷查看情况。在那里，卡格等人遇见受到迪鲁兹巴尔多帝国追击的少女利利亚（リリア）。之后多拉哥族人出现，卡格等人奋力保护利利亚安全逃出龙骨谷。卡格哪里知道，从此，他的命运将被改变。

众人途经伊斯罗森林（イスロ森）时，与追击利利亚而来的帝国军遭遇，利利亚腿部不幸被枪击中。就在危急关头，森林里走出一神秘男子。在他的帮助下，卡格等人砍断吊桥，成功地阻止了帝国军的进一步追击。神秘男子叫冈茨（ガンツ），曾经是一名佣兵。众人告别冈茨继续向尤贝尔城方向进发。真是一波未平一波又起啊：当来到斯库拉普高地的时候，卡格一行再次遭遇到了由帝国军女军官塔奇亚娜（タチアナ）率领的部队的阻截。利利亚为了不再连累卡格等人，毅然决定跟塔奇亚娜走。可是塔奇亚娜却出尔反尔，违背不会伤害卡格等人的约定，依然命令士兵开枪处决卡格等三人。千钧一发之际，卡格周身被耀眼的蓝色光芒所包围，随即发出的巨大能量更是在瞬间击倒了所有在场的帝国军士兵。原来，这是卡格所释放出的精灵魔法。到现在，卡格终于明白了，当初"风之精灵"对自己所说的那番话的真正含义：被命运选中的人，能够拯救世界的勇者，正是自己。

卡格一行人终于平安的回到了尤贝尔城。夜晚，卡格来到了城迹，在这里，他见到了一个人独自感伤的利利亚。那一晚，二人谈了很多很多。原来，利利亚和卡格一样，同样拥有一枚精灵石--光灵石。而世界上除了卡格与利利亚拥有的这两枚以外，还有其他三枚。相传若是能够集齐这五枚精灵石的







话，就可以获得无限的力量。帝国皇帝达卡姆（ダッカム）为了实现自己统治世界的邪恶野心，正在千方百计的寻找五枚精灵石的下落。不幸的是，其中有一枚精灵石--地灵石已经落入了达卡姆之手。而这，也正是为什么帝国军队不肯放过利利亚的原因。当了解了事情的真相之后，卡格毅然决定帮助利利亚，阻止帝国的野心。他预备先保护利利亚前往卡迪那共和国（カテナ共和国）--世界联盟的所在地，以图今后之计。

为了越过海洋，到达卡迪那共和国，卡格只有先修好坠落在龙骨谷的飞空艇。来到酒馆，从探险家扎普那里得知，要修好飞空艇就务必要到北面高地找到飞艇的控制部件的替代品。先别急，再到精炼所与工人对话，得知在溪谷可以找到电池（这可是取得控制部件的重要道具）。依照上述步骤，卡格顺利得到了需要的部件。众人来到了龙骨谷。

在这里，大家再一次遇到了先前给予过卡格帮助的冈茨，这回，他加入了卡格的队伍。修葺完毕，卡格告别了母亲，大家乘坐飞空艇离开了家乡，飞向大海另一边的卡迪那共和国。

路途并不顺利。途中，卡格等人乘坐的飞空艇受到帝国战舰的偷袭，迫降在一个未知的地域。更糟糕的是，众人发现利利亚不见了。众人在寻找利利亚的过程中再次遭遇到帝国军女军官塔奇亚娜。然而在一群神秘人物的帮

助下，还是有惊无险地脱离了困境。事后得知神秘人物是以双枪詹姆森（ジェムセン）为首的月亮石盗贼团。他们甚至还答应帮助卡格寻找利利亚。

卡格来到了位于阿尔多大陆南部威尔巴湖畔（ウィルバ湖畔）的月亮石盗贼团的基地。他们的工作效率还真是挺高的，马上就有手下向詹姆森报告说利利亚遭到帝国军的袭击，此时已经到达了卡迪那共和国了。卡格顾不上多想，匆匆告别詹姆森，立刻赶往那里。

进入卡迪那共和国，这里正在召开世界联盟委员会。卡格心想利利亚也许就在这里，然而到达会场之后，却被告知，这里从来没有来过叫利利亚的女孩。卡格意识到，自己也许是上了那个詹姆森的当。于是急忙跑出会场，继续寻找利利亚。



## 【第四章】 野望

### 魔族世界

如今的达克已经代替死去的丁西莫，成为奥尔克族的族长。在奥鲁克斯城，他举行了一场盛大的斗技大会，为的是挑选优秀而强大的魔族战士，来实现他心中统一魔族、灭亡人类的最大野心。

达克来到了基德婆婆的家，打开了过去从不被允许去碰的铁箱，在里面，达克找到了一个奇怪的石板，上面刻有读不懂的奇怪文字。随即，一个叫基鲁亚拉的亡灵出现，他一再要求达克去找齐其他散落在别处的石板，这样就可以解救自己。并承诺，到那时，他会再次出现，帮助达克。达克答应了。（这是一个收集的小支线，与剧情发展并无关系，相当于卡格篇中精灵辞书的收集。而在到基德婆婆家之前，先到圣堂遗迹，调查スイエン的巢会发生剧情。）

回到奥鲁克斯城，手下告诉达克，有一名从拉古那斯大陆（ラグナス大陆）来的鸟法族（ウーファー族）战士，在斗技比赛中所向披靡，无人能敌。达克听了，立刻来到斗技场，果然在这里见到了一名身形膘悍的魔族战士。看来他相当有自信，竟然向达克提出挑战。战斗胜利后，这个名叫博鲁克（ヴォルク）的战士终于俯首听命于达克。

达克来到地下牢，看望因不愿服从他而被囚禁在此的迪鲁玛。达克一再劝说之后，终于说服了迪鲁玛。他感到离自己愿望的达成又近了一大步。他认为，在现在身处的大陆里没有足够强大的战士，想要继续增强势力，只有去其他大陆了。

为了寻找强大的伙伴，达克来到了阿吉塔森林（アジタ森）。在这里，他发现了正在寻找少女利利亚的帝国军队。尽管达克并不知道利利亚是谁，但直觉告诉他，那一定是有着极其重要意义的一个人。达克在帝国军队之前找到了利利亚，也许这是命运的安排吧。达克一时大意，就在他与利利亚对话之际，遭到了迪鲁玛的暗算。原来迪鲁玛一直因为哥哥丁西莫的死对达克耿耿于怀，她假装跟随达克为的就是寻找机会报仇。以为达克已经丧命的迪鲁玛转身离去。过了好久，达克从昏迷中醒来，看着正在注视着自己的利利亚，达克明白了是她救了自己。通过对话，达克从利利亚那里了解到了五块精灵石的秘密。立志要统一魔族的他，当然渴望通过集齐所有的精灵石而获得无限的力量。于是达克把利利亚留了下来，要她帮助自己完成心愿。而接下来要做的，就是去找变节者迪鲁玛。




回到了奥鲁克斯城，达克见到迪鲁玛正在散布自己已死的谣言。然而达克并无意要惩罚迪鲁玛，反而再次向她提出了邀请，希望她能帮助自己完成统一大业。迪鲁玛为达克以德报怨的行为所感动，这一次真正决定跟随达克了。要集齐五枚精灵石，就得想办法到达其他大陆。如何飞跃海洋是达克不得不面对的问题。达克想到了圣堂遗迹里仅存的スイエン（之前达克去圣堂遗迹会有相关的剧情发生），如果要是可以把它成功培育成飞炎的话……于是达克找到老族长哥玛询问有关的信息。得知要想成功培育出飞炎的话，必须具备三种物品。三种物品的取得方法如下：

●1. 到圣堂遗迹调查スイエン的情况，之后回去和哥玛对话，得到物品一。

●2. 到地图里的密林发生战斗，胜利后得到道具二。注意，不一定一次战斗就可以取得，有时需多试几次。

●3. 到奥鲁克斯城的地下牢发生剧情，之后在城里的道具商店用500元购买到道具三。

成功取得三样物品后，将它们喂给スイエン，スイエン睡了过去。不要着急，飞炎并不会马上出现。达克回到了奥鲁克斯城，没想到在自己不在的时候，帝国军队袭来，不仅杀死了许多奥鲁克斯族人，更是掳走了利利亚。达克立即追至巴拉姆荒野（バラム荒野）。在这里，达克到了帝国的移动要塞--麦基斯特（メギスト）。结束了艰苦的战斗之后，达克还是没有能够阻止帝国军的行动，利利亚最终还是被带走了。不过，达克从此多了一个新的伙伴，皮安塔魔族的智者--卡特莱亚婆婆（カトレア）加入了队伍。

达克从卡特莱亚婆婆那里了解到，他所要找的精灵石的其中之一---水灵石就在位于阿迪奈德大陆中央的科莱奥普特神殿里。来到圣堂遗迹，此时的スイエン已成功进化成飞炎（样子实在是太……那个了……），众人乘坐它，奇迹般越过了海洋，来到了阿迪奈德大陆。

顺利的来到了科莱奥普特神殿（コレオプト神殿），可是却被守卫这里的科莱奥普特族人（コレオプト族）阻挡在外。无奈，达克等人只得和他们好好商量商量了……在卡特莱亚婆婆的引导之下大家"轻易的"找到了水灵石所在的房间。然而又有谁能够想得到，这其实是卡特莱亚婆婆设计的陷阱。这里当然不会有什么水灵石，有的只是传说中最强，人称贝贝多亚（ベベドア）的怪物。可想而知，等待达克他们的自然又是一场恶战。战斗结束，新伙伴贝贝多亚加入，队伍的实力大大加强。

来到了真正放置水灵石的房间，可恶的卡特莱亚婆婆正遭到守卫灵石的怪物--女王塞尔奇斯的攻击，甚是狼狈。达克出手相救。击败敌人后，终于得到了水灵石。水之精灵出现，它的一番话让达克明白，无休止的争斗不会带来任何人们所想要得到的东西，憎恨也不可能解决任何问题。拯救魔族世界所需要的不是争斗与仇恨，真正需要的是大家团结在一起的力量，那才是真正强大的力量。

## 【第五章】 激斗

### 卡迪那共和国

卡格从世界联盟的一个委员那里，得到重要的情报，在哈尔希努大陆（ハルシーヌ大陆）东侧的伊比斯迪亚的火山里，有一个叫做炎之卵的宝物。卡格推测那也许就是五枚灵石中的火灵石，于是决定立刻赶往那里。同时，卡格得到提示，由于那里已经被帝国军占领，所以不妨去首都寻找一个叫斯宾萨（スペンサ）的人，以获得他的帮助。

卡格众人乘坐飞空艇来到了伊比斯迪亚（イピステア），目标，首都萨鲁法斯（サルファス）。

当行进至卡西姆街道（カッシム街道）的时候，卡格不得不接受驻扎在这里的帝国军队的盘查。顺利地回答了对方提出的所有问题的答案之后，卡格等人终于被允许通过。（依次按照2，2，3，3的顺序选择答案即可）

终于来到了首都萨鲁法斯。这里可真是一片白色恐怖啊！为了能够找到身为秘密抵抗组织领导人的斯宾萨，卡格到处搜索情报。经过一番努力，卡格终于来到了抵抗组织的秘密基地。情报收集的过程如下：

●1．进入城中第一家商店(亮着黄灯的那里),与女店主对话,发生剧情。

●2．离开商店后,与城中一名老人对话（他是驼背,很好认的）。

●3．再回到刚才那家商店，再次发生剧情。

●4．来到城里的酒馆，与柜台里的人对话（酒馆的位置大约是在城中左侧偏下的位置）。

●5．最后调查酒馆里墙上的告示，选择阅读第7项。任务完成。



在抵抗组织的秘密基地里，卡格终于见到了斯宾萨。他曾经是一名将军,在帝国军入侵这里之后，他成为了抵抗组织的领导。让卡格没有想到的是，在这里他见到了探险家扎普，由于扎普从火山方向来到这里，而那里又是帝国军队的要塞，所以理所当然地被抵抗组织的人当成帝国军的奸细。幸好有卡格替他解围。扎普告诉卡格帝国军在火山里寻找某种东西。听后，卡格更加肯定了自己先前的推测：火灵石就在火山里。

可是要想顺利到达火山，必须先击破位于采掘场（バイオラボ采掘场）和废墟（パレンス废墟）两地的帝国军据点后才可。处理好了这些"小问题"后，卡格回到秘密基地。接下来就是位于火山那里的山岳要塞了。

对山岳要塞的攻打过程并不顺利，我方不幸有三名组织成员落入帝国军手中。卡格带领伙伴冲入敌阵。艰苦的战斗过后，虽然救出了人质，同时卡格等人也领教了帝国军要塞里两门巨炮的厉害。只要有它们在，卡格就根本无法突破，更不要说进入火山内部取得火灵石了。



经过大家的商讨，终于制定出了一套作战方案，那就是将抵抗组织的秘密武器能量炮,装在飞空艇上,从上空向山岳要塞发起进攻。卡格到废墟找到了能量炮完工所需的最后三个部件。终于，飞空艇装上了超强武器，摇身一变成为一艘战舰。斯宾萨宣布，对帝国军山上要塞的进攻正式开始!

卡格带领伙伴，在飞空艇的强力支持下，终于解决了那两门大炮，随即杀进了要塞的内部。扎普再次出现，在他的指点下，卡格顺利的找到了火灵石。就在这时，帝国皇帝达卡姆出现了。卑鄙的他用无赖的手段骗走了卡格手中的火灵石。大地开始震撼，火山即将爆发。危急关头，月亮石盗贼团的詹姆森突然驾驶飞艇出现，他来到火山口上方，放下绳梯，及时将卡格等人救出。

## 【第六章】 爱憎

达克等人来到了鲁鲁姆（ルルム）。晚上，卡特莱亚趁达克熟睡的时候，偷走了水灵石。达克发现后，寻至斗技场时，看到卡特莱亚正受到多拉哥族以及一个不明魔族人的袭击，水灵石也落入他们之手。在与那个神秘魔族人的对话中，达克知道了他叫多古扎（ドグザ）。多古扎之所以要得到水灵石，是想借它获得力量变得强大。看来他是不会把水灵石还给达克了。没有办法，只好用拳头说话了。狡猾的多古扎眼见自己不是达克的对手，便带着水灵石逃之夭夭。

为了夺回水灵石，达克决定前往多拉哥族的居住地打听关于多古扎的消息。众人乘坐飞炎来到拉古那斯大陆后，直接赶往多拉哥尼亚（ドラゴニア）。在那里，达克见到了多拉哥族的长老，向他打听多古扎的下落。长老的确知道一些关于他的情报，但却不告诉达克，原因就是他并不承认达克是多拉哥族人，甚至不承认他是魔族的一分子。不过方法还是有的，如果达克通过了龙之试练，长老就将还给达克以多拉哥族族人的身份，并且可以宽恕其父亲曾经所犯下的罪孽。没有别的选择了，达克只好答应。

所谓龙之试练就是去龙骨谷的洞窟中取回那里的王冠。而且按规定，只允许达克一个人前往。达克独自进入了龙骨谷的洞窟，在里面，很容易就得到了王冠。达克正准备离开这里，突然，洞中的龙雕像活了过来并挡住了去路。原来，真正的龙之试练从现在起才真正开始。长话短说，达克最终战胜了这两条巨龙，成功的通过了龙之试练。

达克回到多拉哥尼亚，再次去见族长。族长说话算话，他告诉达克，那个多古扎现在在雷神岬。也是在此时，达克从族长的口中听说了关于自己孪生兄弟的事情。

达克和伙伴来到了雷神岬，果然见到了偷走水灵石的多古扎。再次将他击败后，多古扎告诉达克水灵石现在已经在帝国皇帝达卡姆之手。之后，他再次试图逃走，达克独自追他至空中移动要塞麦基斯特内部。

在要塞内部的一间房间里，达克见到了被帝国军掳来的利利亚，以及自记事以来从未见过面的母亲。达克决定带领二人逃出这里。在途中，母亲为保护儿子，用身体挡住了射向达克的子弹。

虽然三人最终得以逃脱并回到了尤贝尔城，但是母亲终因伤势过重不治身亡，临终前，因为内疚于这些年未尽任何作母亲的责任，她向达克深深的忏悔着，那份母亲对儿子浓烈的、真挚的爱震撼着在场每个人的心!

## 【第七章】 激情

卡格和伙伴们在詹姆森的帮助下，平安地回到了抵抗组织的基地。塔奇亚娜成为伙伴。在她的提示下，众人来到山岳要塞内部，利用这里的高性能无线电机探测到帝国军当前的动向——皇帝达卡姆率领手下到达拉古那斯。就在这时,探险家扎普突然出现,他告诉卡格,尤贝尔城遭到魔族袭击,情况危在旦夕。

事不宜迟,卡格立刻赶回尤贝尔城。回到尤贝尔,卡格听到母亲去世的噩耗,悲痛万分。他根本无法接受这一突如其来的打击,将一切的一切都怪罪于那个叫达克的魔族人。事情还不只如此，卡格背后突然生出一对翅膀，真是令人震惊！就连曾经一起战斗的伙伴也不得不认定卡格也是魔族的一分子！没有一个人相信卡格的辩解，更没有一个人肯伸手帮助卡格。卡格此时此刻感到孤立无援，与他相伴的只有心中无尽的痛苦。他为了要证明自己不是魔族，竟用剑自己砍下了翅膀，并决心一定要铲除魔族。首先，就是杀死达克。

## 【第八章】 邂逅

见达克独自追多古扎进入了移动要塞麦基斯特，迪鲁玛等人回到了多拉哥族居住地多拉哥尼亚。从族长那里，他们了解了达克那不平凡的身世。他们推测达克一定是去尤贝尔城寻找自己那孪生兄弟去了，便也动身赶往尤贝尔城。在那里，众人打听到了达克的消息，他已经前往位于克拉夫岛（クラーフ岛）的真实洞窟。

## 【第九章】 真实




无处可去的卡格一个人找到月亮石盗贼团，在詹姆森的帮助下卡格也来到了真实洞窟，两人竟在这种情境下相见！虽然在这兄弟二人之间存在着相当大的冲突与对立，但是他们为了摆脱各自内心的痛苦与彷徨，找寻真实的答案，还是暂时停止了一时的争斗，一起来到洞窟的深处。

希望之精灵出现了。他对达克和卡格说了一番包涵深刻含义的话语。此时，兄弟二人还无法将它们完全领会。然而他们都似乎已经感觉到，在人类与魔族之间，除去无止的争斗外，一定还存在着别的什么……就像来时路过的那个村庄，在那里，人类与魔族各自依靠自己的努力和睦的生活在一起。

然而现在，无论对于达克或是卡格来说，都无法立刻建立起对彼此的信任。达克与卡格依旧踏上了各自的旅途，继续着各自对于真相的探求。

## 【第十章】 进化

达克来到哈莱斯努大陆，这里是迪鲁兹巴尔多帝国的所在地。首先要前往遗迹，取得那里的魔族之笛，然后在卡那斯沙漠入口使用。这样沙暴就会停止，达克就可以进入沙漠了。穿过卡那斯沙漠，达克一行来到了巨大的马雷斯塔前，在这里，大家再次见到了多古扎。虽然借助精灵石，多古扎的实力比以前的确有所增强，但是仍旧不是达克的对手。他再一次被打败，也再一次逃走。

达克继续向帝国方向前进。终于，他们来到了移动要塞麦基斯特。进入要塞内部，达克等人突破帝国军的层层设防，来到控制室。在这里启动电源后便可以乘坐电梯直达实验室。在实验室，卡特莱亚接受了光线照射，恢复了年轻的容貌（终于理解了她为什么一再想得到精灵石了，女人啊~~~）。在右侧的房间中得到钥匙卡，来到中间的门前使用，进入。剧情结束后就将与变身的BOSS级多古扎战斗。苦战后，达克胜出。按照多古扎临死前的提示，达克离开这里，赶往马雷斯塔，去那里阻止帝国皇帝达卡姆实现野心的最后一步。

## 【第十一章】 相克







卡格在詹姆森的劝解开导下，终于放下了心中沉重的包袱，勇敢地接受了真实的自己。他回到尤贝尔城，寻找昔日的同伴。与波蕾特和玛鲁重逢后，三人前往雷神岬与冈茨及塔奇亚娜汇合。仿佛一切又再次回到了从前，真是太好了。

根据目前所掌握的情报，达卡姆已经带领手下回到了帝国。这一次，大家决定直接前往帝国。由于帝国周围的地区都没有十分密集的防空设施，飞空艇是不可能直接降落在那附近的。因此，卡格等人计划在大陆东侧的鲁萨森林（ルサ森）着陆，而后翻越拉马达山（ラマス山），从陆路进入帝国。好的，就这么办。出发！目标，鲁萨森林！

卡格及伙伴成功降落在鲁萨森林后，来到了拉马达寺院（ラマス寺），向这里的僧正询问翻阅拉马达山的方法。僧正说拉马达山被寺院奉为圣山，普通人不可随意进入。只有能真正领悟寺院教义的人才能被允许进入。为了满足这个条件，卡格来到了位于大陆东南部的裴萨斯大图书馆（フェーサス）。图书馆二楼外屋，取下左右两侧龙头装饰上的两颗宝石，将这两颗宝石按照红左蓝右的顺序放置在二楼里屋的龙头装饰上，就可打开密室。进入里面取得所需的道具。得到图书馆长的提示，卡格再到密鲁马那（ミルマナ）。在那里，卡格"修成正果"，回到寺院，通过试练后，就可以进入拉马达山了。（穿越拉马达山没有什么难度，幻景的那一部分，细心寻找"光环"就很容易通过了。）

经过一番努力，大家终于走出了拉马达山，只要越过前面的炮台就是目的地迪鲁兹巴尔多帝国了。就差一步了，大家加油啊！

在塔奇亚娜的带领下，卡格等人装扮成佣兵，顺利地进入了帝国。然而却被告知皇帝达卡姆已经去马雷斯塔了。（マリエス塔）没办法，卡格只好折返回马雷斯塔。

在那里，卡格见到了受重伤的詹姆森。原来，詹姆森追击达卡姆至此，不幸遭到帝国军暗算。他眼睁睁地看着达卡姆带着利利亚进入塔内，却无法上前阻止。詹姆森嘱咐卡格无论如何也要阻止达卡姆的野心，然后就永远地离开了这个世界。




已经顾不上悲伤难过的卡格跟伙伴们一起进入塔内。他们一路上无数次击败阻挡去路的帝国军，终于到达了塔的顶层。

达卡姆利用利利亚的能力，唤醒了灵石的真正能力，邪恶的空中城出现，罪恶的野心眼看就要使生灵涂炭……

和达卡姆面对面直接战斗的时刻终于到来了。在大家的合力之下，帝国皇帝达卡姆终于倒下……

## 【最终章】 决战

帝国皇帝向卡格等人说出了他收集五枚精灵石的真正目的，让大家意想不到的是，原来他竟然也是人魔之争的牺牲品。

此时，达克出现，兄弟二人再次相见。现实就真的是那么的残酷么？卡格和达克，人类与魔族真的就只能以兵刃相见么？这就是兄弟二人的决斗么？为的就是那所谓的什么胜利么！

不，一切并不会就此结束。直到此刻，真正的幕后黑手才刚刚登场。扎普出现，原来他根本就不是什么探险家，他真的的身份是--暗黑的支配者。之前的一切都是他的精心安排。而他的目的是要利用五大精灵石的力量，解除对暗黑力量的封印，并且利用它彻底的毁灭这个世界，包括所有人类及魔族！

面对真正的，也是共同的敌人，卡格和达克终于抛开了一切私己的念头，人类和魔族联合在一起，他们合力向着暗黑的势力发出了最强有力的挑战！最终之战在空中城展开，卡格与达克第一次真正的站在一起，他们握紧各自手中的武器，为了世界，为了人类与魔族共同的家园，并肩而战……

……就这样，一个时代结束了。然而，另一个崭新的时代---精灵的黄昏又即将开始。

上天的神灵，还有那飞逝远方的精灵们，请保佑我们，请保佑我们生生不息的美好未来……



## ～其他～

游戏采用了双主角的设定(之前CAPCOM的龙战士4也是采用这样的设定)，一方面使得剧情饱满，游戏事件也比较的丰富。而另一方面也多少造成了对于人物的刻画不够鲜明的不足。两主角尚好，但其他角色就或多或少显得比较单薄。个人感觉，在情节的衔接上有种"跳跃感"，或许正是因为双主角的缘故吧，感觉叙事不是非常的连贯。

游戏的音乐是相对来说我比较满意的部分，很现代的感觉：）。画面并不很让人满意，甚至在某些场景让人觉得比较简陋。SONY自己的东西，应该可以做的更好吧，我这么想。

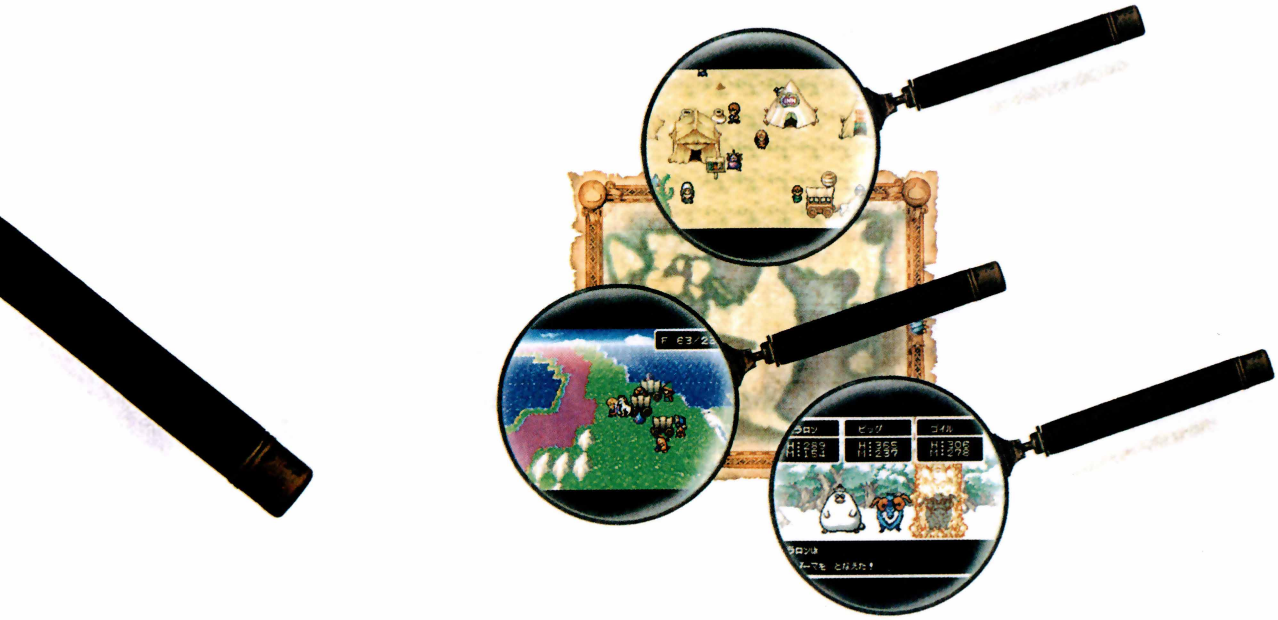
虽不能和FF10这样的作品相比，但在某些方面还是具备自己的特点，总的来说，妖精战士4是一款比较中规中矩的RPG作品。要是能在剧情及人物上多下点工夫（系统和画面就先不提了），相信会更好些。

■文/hElLoKiTtY

GAME BOY ADVANCE



同心协力,冲破重重阻碍。



ドラゴンクエストモンスターズ

キャラバンハート™

标准价格5980日元

2003年3月29日发售预定!!





# 瓦里奥制造

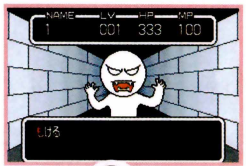
本次的《瓦里奥制造》不同于以往的动作过关型瓦里奥游戏，是一款益智小游戏大合集。所谓“小”，指的是绝大部分的游戏时间都在5秒钟左右，只有少数游戏和BOSS战时间稍长；所谓“大”，指的是多达200个以上的小游戏数量绝对是此类合集游戏里的王者，而且只要通关就有很多的隐藏游戏。这样的一款纯粹追求“游戏性”的作品正是目前最缺乏的。由于各类小游戏数量众多，加上篇幅有限，这里精选出50个趣味性较强，比较有代表性且有一定难度的小游戏进行一下介绍。

■文／库帕

| GBA | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商：NINTENDO | | 发售日：2003.3.21 | |
| 类型：ACT | 价格：4800日元 | 其他：—— | |

## 最多 最短 最速

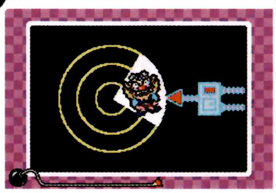
**5秒钟的满足、究极的瞬间ACTION!**



向所有游戏的最高难度发起挑战吧!



**1**



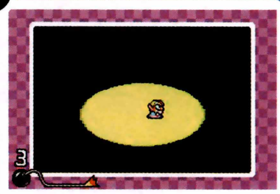
本游戏要用指针将转盘上的瓦里奥扎下来，只要按A键扎中白色扇形部分即可。■难易度：★★

**2**



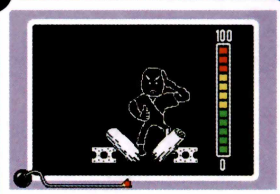
类似以前FC上《火箭车》的一个游戏，小心避开汽车，对玩家的反应有一定的要求。■难易度：★★★

**3**



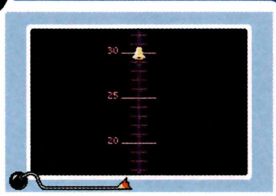
屏幕上的瓦里奥正在四处乱窜，而你要做的，就是在一定时间内用灯光把他罩住。■难易度：★★

**4**



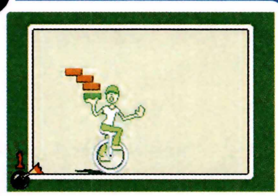
在屏幕右边的气力槽上升到红色部分的时候按下A键，气功师才能将木板劈成两半。■难易度：★★

**5**



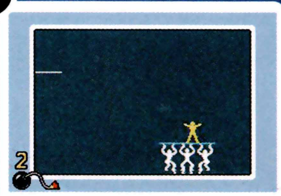
使用弹簧床跳跃，当人物到最低点的时候按下A键跳跃，跳过指定的高度即可。■难易度：★★★

**6**



骑独轮车的小人手里的砖块似乎不是很听话，你要不停地左右移动，不让砖块掉下来。■难易度：★★★

**7**



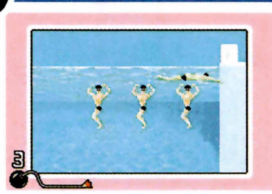
这个杂技演员从弹簧床上弹起后，你要调整左右方向才能让他准确地落在平台上。■难易度：★★★

**8**



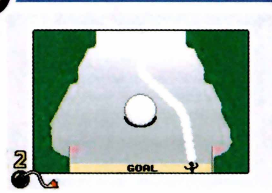
想做一个合格的守门员可不是那么容易，因为对方的球会走出各种怪异的路线。■难易度：★★★★

**9**



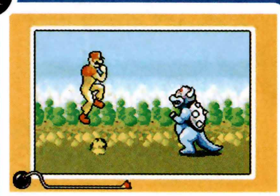
要想游到终点，就要按照屏幕中的提示按上下两个方向键，不能按得太慢。■难易度：★★★

**10**



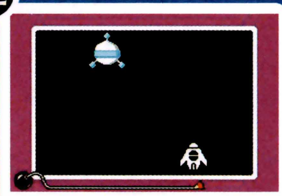
高山速降滑雪，要避开中途的雪球，方向键不要按得太猛，否则很难控制，难度较大。■难易度：★★★★★

**11**

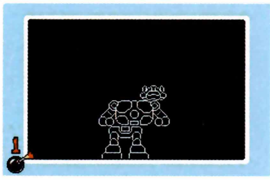


和恐龙进行格斗，恐龙的招数很简单，发石头就跳起来，发火球就蹲下，很简单。■难易度：★

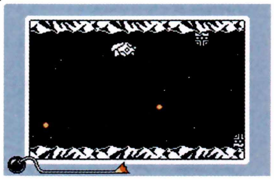
**12**



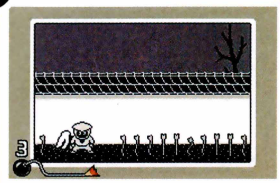
你现在要做的是控制一架小飞机避开地面上的那个小炮，灵活快速地攻击。■难易度：★★★★

13


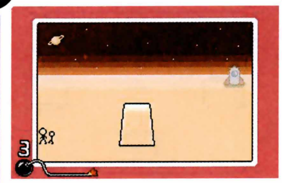
看准空中零件落下的位置，将部件组合成一个完整的机器人，别装得太难看呦。■难易度：★★★★

14


类似《宇宙巡航机》的横版游戏，只要小心避开子弹快速向前移动即可。■难易度：★★★

15


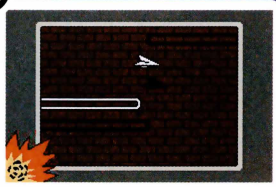
似乎很古老的游戏，看准空中箭矢落下的空隙，站在空隙里即可避开。■难易度：★★★

16


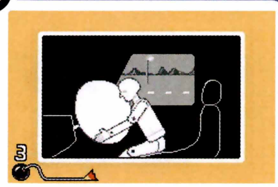
一个巨大的杯子随时都有可能落下，赶快操纵你的小人躲过这场劫难吧。■难易度：★★★

17

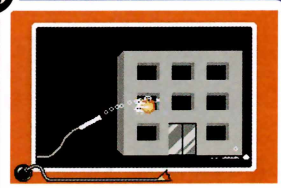

在空中飞行的你不要太得意，因为你还要避开那些大楼，尽管这很容易。■难易度：★

18


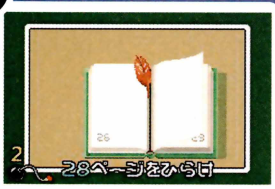
小飞机是很脆弱的，所以你要灵活地控制方向，穿过那些障碍物。■难易度：★★★★

19


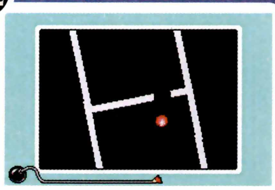
你的任务是按A键控制安全气囊保护司机，只要发现汽车震动就赶快按键。■难易度：★★★

20


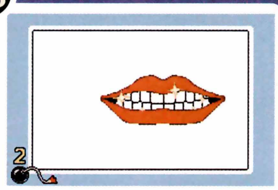
楼房着火了不要紧，因为有你这个优秀的消防员在控制水龙的上下移动扑灭火焰。■难易度：★★

21


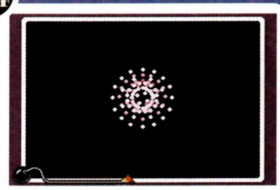

先看清画面下方的页码，然后看准了快速翻动的书籍把书签插进去。（难）■难易度：★★★★★

22


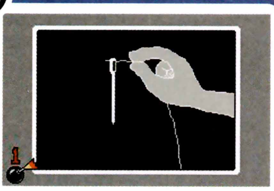
适当地倾斜一下支架让球落下去，动作一定要又准又快，不是很容易。■难易度：★★★★

23


很简单的刷牙游戏，只要快速地连按方向键左右即可把牙刷得又白又亮。■难易度：★★

24


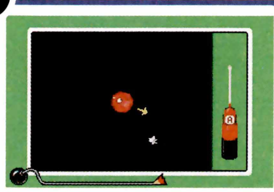
当上升的小球进入中间的方块区域后按一下A键，就可以让礼花在空中绽放。■难易度：★★★

25


要调整方向键，控制人手把线插进针孔里，不要急于调整，即将插进的时候再按键。■难易度：★★★★

26


FC经典游戏《气球大战》在此复活，控制人物避开空中的那些闪电即可。■难易度：★★★★

27


看清自己的位置和纸球所处的方向，然后等箭头指向该方向的时候迅速按键。■难易度：★★★★

28



键盘游戏，按照屏幕下方的提示移动指针至相应的键位，然后按键即可。■难易度：★★★

29

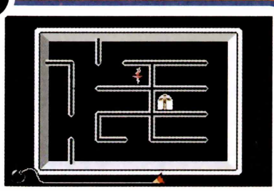


抓住空隙，将四周的敌人消灭掉一个即可，不过要避开敌人的子弹。■难易度：★★★★

30



FC上的著名光枪游戏，屏幕上的人喊话后要在规定时间里按A键，有点难度。■难易度：★★★★

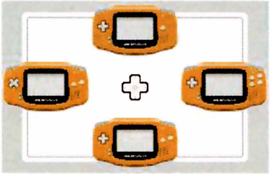
31


控制人物走迷宫，规定时间内要走到目的地，抓紧时间寻找最佳路线吧。■难易度：★★★★

32


在规定的时间里对屏幕中出现的青蛙数个数，看清楚了就按下计数器吧。■难易度：★★★★★

33



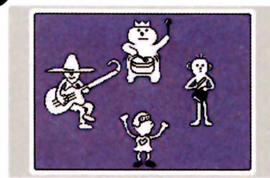
很佩服任天堂对自己产品的宣传，相信拥有GBA的玩家都能分辨出自己玩具的外形。■难易度：★★★

34



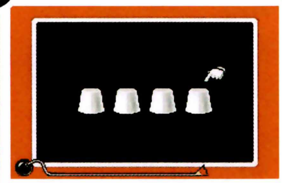
为了能让香甜可口的果汁落入桶内，好好想想应该从哪个管口里进入吧。■难易度：★★★

35



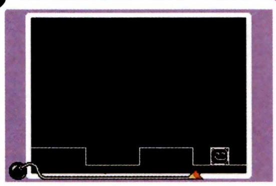
先听一遍电脑的演奏，记住演奏的顺序，然后按照顺序再重复一遍即可。■难易度：★★★

36



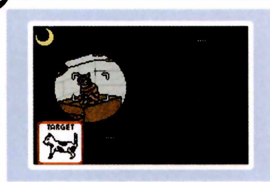
不要被眼花缭乱的交换顺序所迷惑，只要盯住了装有物品的杯子，就比较容易。■难易度：★★

37



看清楚上下两部分交界处的空隙，因为只有呆在空隙里才能免除一死。■难易度：★★★★

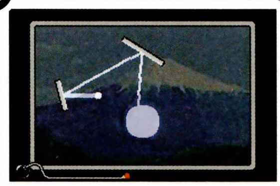
38





按照屏幕左下角的图示，在屏幕中找到相对应的动物按下A键即可，要记住主要特征。■难易度：★★★

39



仔细调整镜子的方向，等中间的圆球闪光的时候就可以按下A键了，难度很大。■难易度：★★★★★

40



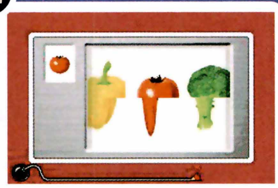
等屏幕中可爱的大白猫咪完全闭上眼睛的时候，就是你该按下A键的时候。■难易度：★★★

41



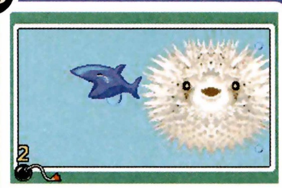
屏幕的左右和上方都有敌人，按相应的方向键消灭敌人吧，注意敌人出现的顺序。■难易度：★★

42



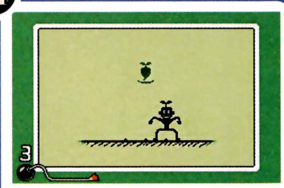
类似老虎机的拼图游戏，只要拼出屏幕左上角的图案即可，注意按键的时机。■难易度：★★★

43



对付那些骚扰你的鱼方法很简单，只要在他们靠近的时候按一下A键就可以了。■难易度：★★

44



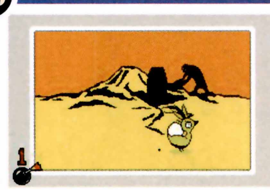
拔苗游戏，要看准了秧苗出现的位置迅速移动过去按A键将其拔起，强调快速准确。■难易度：★★★

45



吃到椰子只有一个办法，那就是把石块扔到准确的位置，然后就可以弹起来了。■难易度：★★★★

46



你现在要避开一次不亚于地震的冲击，在锤子即将落下的时候赶快按下A键吧。■难易度：★★★★

47



游戏开始后赶快移动，把那些大批成群讨厌的蚊子统统赶出画面外即可过关。■难易度：★★

48



你能记住瓦里奥每一部分的形象吗？这个拼图游戏就可以考验一下你。■难易度：★★★

49



力大无比的瓦里奥可以摇动果树让苹果落下来，你要做的只是快速左右按键。■难易度：★

50





一个十分简单的摩托车游戏，只要上下移动避开障碍物冲到终点就可以了。■难易度：★★

限于篇幅，还有很多精彩的游戏内容没有放在里面，好在游戏进行的模式还算比较简单，这些内容还是请大家自己去慢慢体验。另外游戏的BOSS战斗也是一项很有乐趣的事情，如果有机会，我们会把全部BOSS战的图解详细攻略刊登出来。游戏穿版后会有一些隐藏的游戏出现，有单人游戏，也有可以双人对战的游戏，要想获得这些游戏就必须反复挑战过关模式，另外只有这样才能让单独挑战模式里的问号变成一个个生动的游戏。每一个小游戏都可以反复挑战，难度会逐渐提高，不知道玩家你能够挑战到多少级呢？




PCDIY电脑自做
玩我电脑，
做我想做！
玩电脑，
看《电脑自做》，
电脑知识一本通，
时尚创新跟我做！
PCDIY 电脑自做
2002年7-12期合订本
Apr.2003
No.04
2002年下半年合订本上市
全国各地图书市场、报刊零售点有售，
也可直接向《电脑自做》杂志社读者服务部邮购（免邮费）
邮购地址：北京市海淀区车道沟10号《电脑自做》杂志社读者服务部
邮编：100089 联系电话：（010）64447183 68964656
PCDIY

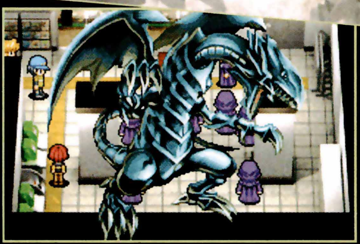



| GBA | 厂商：KONAMI | 发售日：2003.3.20 |
|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：4800日元 |

前作的转型成功地打开了RPG市场，本作应该算是游戏王RPG2，无论是从哪方面来看都是7的正统续作。这也许让期待纯卡片游戏王的玩家很失望，但毕竟核心玩家是有限的，休闲玩家是广大的。这次科乐美的保密工作做的可真好，发售前没有一点消息放出，这次突然袭击对大家的储备基金是个考验（笑）。





## 大邪神复活

和前作一样游戏的主角依然是玩家自己，起个名字开打吧。还是在阿俊的小屋中，城之内跑来说卡片大会就要开始了，游戏还在外面等着一起出发呢，他问我有没有准备好卡片，想都没想就答了个是。这次连城之内都对我的超自信大汗。此时突然游戏慌慌张张的进来说出事了，一行人来到童实野町记时塔广场，还没聊几句前作波士的老姐伊希兹现身了。不用说，准没好事。这不，她那套什么理论又搬出来了。说是有人要利用邪恶仪式令大邪神复活，世界危在旦夕。要再次封印大邪神就必须依靠三张幻神卡的力量并收集所有的千年神器。众人一番商议，最终决定合力打倒大邪神。她提醒我们要取得千年神器就必须通过守墓一族的考验，并感应到第一件千年神器在展馆车站。

大家来到童实野町东南的海马家大楼前，一个自称为全美冠军的小女孩想要挑战海马濑人，她身边还带着只类似樱大战艾莉斯保罗熊的灰熊。本来还想在旁边看看热闹，没想到该死的海马借机扬言要挑战他就必须先击败我。好家伙啊（怒），这要是胜了他可以脱身，败了则会遭到他的羞辱。话已至此不打是下不来台的，但她好歹都是个全美冠军啊，实力不容小视。只用初始的牌组几乎没有击败她的可能性，压倒性的大败是肯定的。建议在此之前去多挑战几个人，拿点卡片和铁，只要用R键和他们对话就行了。町西是武藤双六的卡片商店，不过就凭现在的财力想入手具有实用价值的卡片是很难的。其实我方也不是没有强卡，问题是如何顶住对方的三板斧至少让一张卡生存一回合，否则根本就没有召唤的机会。成功击败她后正好惹得海马说大话了：连无名小卒都赢不了根本就没有资格挑战。言罢大摇大摆的离去。现在可以进入大楼与海马家的对战机器玩几把牌了。

差不多该去童实野町车站了，从记时塔广场以西就可以出町来到世界地图画面，选择进入车站即可，但没想到坐个电车也这么麻烦，还没上车就被电车员拦住了去路，说是要乘坐电车就必须击败他们，这就是所谓的树大招风吧。此时要从游戏和城之内之间选一个作为搭档，选谁就看个人喜好了。和之前的全美冠军比起来这两个电车员简直就是垃圾。轻松击败他们进入月台上右边那辆电车，不过三人也被神秘人跟踪了，先和车厢里的两个乘客对话，然后再与里侧的电车员对话后就开车了，要进入后面的车厢就必须击败守在门口的电车员，此战要尽量减少LP损耗，车上是没有恢复点的，刚刚跟踪三人上车的暗之杀手终于露面了。但实力也就比电车员稍微强那么一丁点吧，不值一提的家伙。




击败他后电车也到达了展馆站，追踪他出电车后与站在门前的男孩对话得知一黑衣人刚刚进入地下室。三人进入后看到暗之杀手倒在了黑衣人脚下，原来黑衣人就是千年的守护者，要入手千年神器就必须击败他。看来之前暗之杀手也是冲着千年神器来的，只不过他实力不及罢了。战前务必记得回家恢复一下LP值，这家伙的魔系卡较强而且善于使用魔法卡，与之对战最好用烂卡去踩掉他的地雷然后再让主力卡进攻。并且不要用魔系卡和他展开正面战，那样只会陷入他的属性克制中，其实只要一张攻击力一千以上的自然系卡登场他就死定了，击败他后三人看到了第一件千年神器，此时出现了在大邪神破坏下世界熊熊燃烧的影像。






## 敌名天马太阳

从地下室出来后遇到了海马两兄弟，对方一番挑衅后扬长而去（汗）。之后在车站里居然又碰到了海马？二话不说动手开打。不过这家伙居然弱的出奇，弄了半天只不过是个喜欢模仿秀的饭斯而已（汗）。此时回记时塔广场找伊希兹，一个自称为死者之服话术师的老头冲出来二话不说就动手，他还是有些实力的，没有针对性的准备想击败他是有难度的。在此之前必须相应调整几张白、幻属性卡进入牌组，只要克制住他第一张牌就马上召唤出自然系属性强卡，如此则可轻松击败之。他战败后丢下天马太阳的挑战状离去。此时天马太阳出现了，听他的口气似乎就是要让大邪神复活的幕后黑手。电车里的暗杀手和刚才的术师显然是他指派的，而据伊希兹所说，第二件千年神器就在童实野町码头的赌船上。走时别忘了回家恢复LP。




一行人马不停蹄的赶到码头，果然一艘巨型赌船正停靠在此。三人登上赌船时看到前作那个不知好歹的男人又在追求孔雀舞（汗），这次还像模像样的求起婚来。孔雀舞还是那句话，先击败她再说。但他怎么会是舞大姐的对手，没两下就败下阵来，但那家伙还赖着不走，说是还要再挑战不行，孔雀舞见我在场就托我击败并赶走他，前作好像就帮忙赶过她一次的吧（汗）？没办法，美女相求不答应多没面子啊，打吧。击败他后向孔雀舞打听关于千年神器的消息，得到的答案就是右边的货舱。此时挡路的男女会自动让开，进入后果然再次遇到了千年的守护者。这次他的实力大幅强化，要击败他除了要有精心



的准备外还需要一点点运气。

成功击败他拿到第二件千年神器，回记时塔广场交给伊希兹即可入手第一张幻神卡天空龙。这张BT卡就不能多介绍了吧，地球人都知道，不过召唤它可需要三张祭卡啊，等台面出够三张估计对手都快倒下了(汗)，留着打波士还差不多，而下一件千年神器的地点在地下墓地，三人即刻启程赶往进入，在这里大家都感受到了那种诡异的气氛。一行人在墓地里找到了骨冢，他用"好客"的问我们是否是来观光的？汗，有谁会没事来这种鬼地方观光啊。得知一行人的来意后他表示千年神器的情报就掌握在他手中，但必须先战胜他才能告知。击败骨冢后前作登场的猎卡四天王登场了，现在还不是收拾他们的时候。向骨冢打听到情报后继续深入，再次与千年守护者遭遇。这次一上来他可能会同时召唤两张卡，如果不在第一回合至少是咬住他就等于失去机会。击败他后拿到第三件千年神器，这次出现在三人面前的影子是貘良君，但他的眼神告诉我们他已经被暗化了。




一行人返回记时塔广场将千年神器交给伊希兹，得知下一件千年神器的所在地是中国万里长城。真怀疑她是不是旅行团的托儿，使唤咱们满世界跑(汗)。现在去海马大楼可以挑战海马弟弟，不过没有把握就免了，这小弟可有两下子。去武藤双六店里可与游戏和本田他们对决一把。如果去车站击败一光头后上车还可与他再打一场。大家赶到长城脚下，这里有个快餐亭写着老面二字，亲切啊。与亭边的和尚寒暄了几句后正打算继续登顶，但路口的和尚死活不让开，挑战他也没反应。这让三人感到很蹊跷，回头在挑战那个亭边的和尚，他终于露出了真身。原来和尚是迷乔装的，他正是奉天马太阳之命在此守候。击败他后里面那个和尚也就该露出原形了，他就是迷的弟弟宫，还耍了一阵后空翻滚了过来。中国功夫？入乡随俗啊(大汗)。至此迷宫兄弟登场了，而海马两兄弟也跑来凑热闹。不过他这次是来帮忙的，此时要与他联手击败迷宫兄弟，从兄或弟中选一个对手吧。必须注意的是这两战是连续的，中途没有回家恢复LP值的机会，之前对迷的战斗要尽量把体力消耗降到最低。迷宫两兄弟的套路完全不同，建议第二战还是选择与迷对阵，可以得到一张七星水神。战后海马扬言让迷宫兄弟滚回去告诉天马太阳准备受死。随后进入长城击败千年守护者后拿到了第四件千年神器，此时出现的影子是天马太阳。




## 童实野町的危机

回到记时塔广场，正要入手第二张幻神卡巨神兵时海马突然出现把卡片夺走。此时本田和静香来了，也不知是搞什么名堂，只见他们向海马家大楼走去，大家赶紧跟了过去，没想到海马居然摆了个露天舞台，静香是女主角，邪恶五人众则由海马家的社员扮演。怎么看怎么像是动感超人的舞台剧(动感光波ING)，特搞笑。该死的城之内自己不上居然又叫我顶，如果不答应的话他还会叫游戏来施压。得，咱就当一回动感超人英雄救美吧。当击败五人众后他们合力召唤欲下杀手，此时轮到海马做秀了，那家伙带个面具大摇大摆的从后台走出来一击作掉五人众。这完全是海马的恶搞嘛，大汗。回广场找伊希兹得知下一件千年神器的所在地是化石发掘场。当大家进入洞窟时突然一阵剧烈的地震，难道是大邪神复活临近了？在这里遇到了龙崎，毫无疑问他的后面就是千年守护者了，必须清除这个路障先。龙崎的主场地形是岩石，可利用地形卡破坏之。完事回家恢复LP再战千年守护者入手第五件千年神器，此时出现的影子是前作的波士玛里库。






回记时塔广场得知还剩下最后两件千年神器了，此时又是一阵地震，看来得加快行动才行，这次的目的地是海岛。登陆后大家看到了老朋友尾木渔太，除了向他打听岛上情报外当然不能放过这次挑战的机会了。打就一个字。岛上的森林中羽蛾也登场了，他不找茬咱们也不能放过他。不过渔太和羽蛾在他们的地盘上无疑是超强发挥的，根本就看不到他们出一千以下攻击力的卡。N千级的卡是家常便饭，攻势那个猛啊。不过他们都有一个明显的弱点就是属性过于单一，只要针对性的部署一下牌组就行了。最后三人进入岛上的遗迹中，看到另一个游戏正在取走石碑上的千年神器？在众人的步步紧逼下死之物真似师终于露出了原形。与之对战一定要前两个回合就压制住他，如果被他召唤出两张强卡就没戏了。战后千年神器入手。

回记时塔广场后突然天空龙石化了？此时不得不加一张卡片进入牌组填补天空龙留下的空缺。而伊希兹还感应到海马的巨神兵也石化了，此时应立即去找他前来。当我们在大楼前找到海马，果然他那张巨神兵也石化了。他对我们居然知道此时感到很震惊，决定和三人走一趟。但此时猎卡四天王之一人率众杀入童实野町疯狂的抢夺卡片。广场上缕场的同胞兄弟均遭到攻击，好在缕场的实力还够强大，与他联手击退头目。但现在整个童实野町几乎都是敌人。有一市民假装成强力角色击退了一敌，但自己也不支倒地，调查他就会有敌人冲过来挑战。在武藤双六的卡片店门前，本田他们合力保护静香，还为此争风吃醋（笑）。虽然三人都是顶尖高手，但面对如此大量的敌人还是力不从心。此时必须去召集大家到童实野町并肩作战才行。



在童实野町码头，孔雀舞也遭到了四天王的袭击，好在舞大姐功力深厚。当她得知童实野町遭到敌人围攻的消息后立即答应前去救援。而墓地的骨冢方面则有敌人企图邀请他入伙，向来诡异的骨冢哪能入你的伙啊，三人及时赶到和骨冢联手击败敌人。长城上羽蛾也同样受到了敌人的邀请，虽然羽蛾这家伙心术不正，但也不至于受人摆布。战后得知他是来中国收集珍贵昆虫的，在听说童实野町事件后答应前往，看来他还是有那么一点点正义感的（笑）。另外龙崎在发掘洞窟中，别忘了去通知他。在海岛遗迹中，尾木渔太正与敌对峙中，搞定他。这几战中要数长城之战最为艰苦，大家要有所心理准备。



在世界各地把人全都召齐后回到童实野町。据缕场说经过大家的共同努力，童实野町的敌人已经基本上清除，但他预感到还有残余敌人的存在。当三人来到海马家的大楼前果然发现了敌人的行踪，没想到这个时候海马又摆起舞台剧做秀，但此时敌人登场一击放倒了海马，就连他的五人众手下也见风驶舵站在了敌人一边。这时候缕场及时赶到，由他解决五人众，敌头目就归咱们了。战后缕场指点大家速去展馆车站。从童实野町车站上车，在车上要连续击败三个敌人。虽然他们都只有两千点的LP值，但实力却没有因此而减弱，中途没有机会恢复LP值，千万不要轻敌，下车后出站台还必须连打两战，之后将会有波士战了，战后赶紧回家恢复LP存档吧。然后进入站台深处，发现海马正力战群敌，并告知在房间里正发生变故。三人冲进房间果然看到了前作中那个戴美国国旗头巾的家伙，此时他已经拿到了所有的千年神器启动了仪式。此人比前作厉害多了，恶属性的卡片极强，惟有灵活利用属性相克才有战胜他的机会。没想到此战中天空龙解除了石化，而他也遭到了翼神龙的雷击倒地不起。就此翼神龙幻神卡入手。




## 翼神龙的觉醒

此时突然一阵震动，大邪神借头巾男的躯体复活了？苏醒后的他起身就直指游戏手中的千年神器，一番争夺后千年神器居然被拉散了(汗)，他也因此又倒地不起。此时迷不失时机的出现了，又是一阵中国功夫翻过来抢走了散落在地上的一件千年神器，并扬言要拿回千年神器就必须来天马太阳的城堡，与此同时宫也绑架了海马的弟弟，三人提出和海马联手攻入天马太阳城，但遭到了海马傲慢的拒绝。此时千年的守护者出现告知众人速去中国一趟。三人

来到中国长城后千年守护长老告知要战胜大邪神必须依靠幻神卡的力量，而当务之急是如何启发翼神龙的力量。回童实野町后伊希兹说要读懂古代神官文字只有去找她的弟弟玛里库。一行人即刻启程前往埃及，玛里库的守护者看到又是游戏一行人前来而怒目相视(笑)。好在玛里库还是友善(？)的把三人请了进去。要帮忙可以，但必须先和他练一局，此人的威力甚至比前作的决战还BT，魔法卡多的牛X，赖就一个字。战后他终于帮忙通过仪式令翼神龙完全复活了。

三人再度来到长城，但要面见长老就必须击败门口的守护者，他只有三千LP。击败他后不要回去恢复LP，否则还得再打一次。不过在他身上可拿到一张神卡哦，但要看运气。这里必须连续击败他五次才行。每次击败他都会留下一张卡片的名字，这让大家很是不解。五战后终于见到了长老，他先后询问了刚刚第一张和最后一张卡片的名称(原来如此)。分别选第二项和第一项即可。击败长老后可拿到一张神卡，并得知天马太阳的德加萨斯岛结界已经开启。一行人来到岛上，得知海马已经先行进入了。电梯中，三人遭到了天马团的狙击。令人生畏的是此人不但实力强劲，而且LP值一万。这还仅仅是个开始，击败他后还有两拨攻击等着大家呢，




注意一定要保留体力啊，因为出了电梯后还要迎战暗之PK和死之物真似师。此时要和城之内联手力战此二人，他们的LP值竟然高达一万五(汗)，战后城之内主动提出留下拖住二人，让我和游戏先走，兄弟情深啊5555。

现在终于可以回家恢复LP值了。而德加萨斯岛也正式化为暗黑通路，天马太阳的邪恶计划正在实施中，他派遣了大批的天马团成员出来"迎接"来访者。一进入德加萨斯暗黑通路时发现惟一的两条路都由天马团把守着。他们主场地形是岩石，除非我方牌组中拥有强力的岩石系卡片，否则最好是使用地形卡破坏对方的主场，不然对我方的压力太大。一路杀入，突然听到一阵熟悉的翻滚声？不出所料正是迷宫兄弟。不用说，要进入德加萨斯城就必须击败二人。他们的LP值也高达一万五，必须有持久战的觉悟啊，不过想想战后可以入手一张神卡也就值了。战后游戏毅然决定留下来牵制迷宫兄弟，让我继续挺进（感动）。

## 决战德加萨斯城

先回家恢复LP并存档。来到德加萨斯城门前时，千年守护长老出现了。他说城内是一个无限迷宫，那里漆黑一片，要顺利通过迷宫首先要有照明工具才行，所以魂之光入手必须。现在的任务是去世界各地挑战众牌手并拿到他们的魂之卡。墓地的骨冢、童实野町记时塔广场的缕场、童实野町码头的孔雀舞、海岛遗迹的尾木渔太和羽蛾、发掘场的龙崎。原本以为可以轻松搞定他们，但是他们的实力也早已经水涨船高，强的不像话。其中缕场这厮使用魔法卡已经到了令人发指的地步，根本就不给你进攻的机会，完全的压制型打法。而羽蛾这家伙居然连幻神卡翼神龙都能灭掉，攻击力恐怖得很，好在他的牌组属性比较单一。其他人也都不是省油的灯，这一系列的战斗会打得很艰苦，与他们对阵除了要有绝对的实力外有时候还真需要点运气。拿到魂之光后就可以进入德加萨斯城的无限迷宫了。没想到扮演狙击者的居然会是骨冢？而且主场地形是



暗？带着疑问击败他后我们得到了答案，原来是天马团乔装的。此后还要连战龙崎、羽蛾、尾木渔太、缕场、孔雀舞。累就一个字，好在中途可以随时回家恢复LP值，否则真不知道该怎么着(汗)。

成功突破天马团的层层狙击后，遇到了先行进入德加萨斯城的海马，天马团的人自然不会是他的对手。傲慢的他想凭借一己之力攻入城中救出弟弟，此时突然弟弟出现在他的面前。而奇怪的是他居然要挑战海马，看来他已经被天马太阳洗了脑。咱们当然不能眼看着他们兄弟相残，我主动担负起战斗的责任。战后他终于恢复了神志，但海马不但没有感激的意思反而就地挑战，并以幻神卡为赌注。这两次是车轮战，中途没有恢复LP的机会，第一战一定要保留实力，海马可比他弟弟强多了。战败后的海马倒是愿赌服输，把巨神兵交了出来。就此天空龙、翼神龙、巨神兵三枚幻神卡全部入手，该是封印大邪神与天马太阳决战的时候了。进入最后的房间，我们见到了野心勃勃的天马太阳。他之前已经击败了游戏，并扬言现在要取得全部的千年神器令大邪神复活。天马太阳主场属性为暗，LP值竟然BT的高达两万，魔法卡超强。与之对战必须步步为营，每一回合都要全力咬住，不能给他任何召唤强卡的机会。

经过长时间的激战，天马太阳在天空龙、翼神龙、巨神兵的合力攻击下彻底的失败了。他重重地摔在大邪神石碑上，但石碑也因此一阵震动，大邪神



终于开始复活了。海马、游戏、城之内三人及时赶到先合力给了大邪神当头一击，但最后的封印任务交到了我手上。本以为天马太阳的LP值已经是够BT的了，没想到大邪神的LP值居然会是四万。他的魔法卡会压制得我们一筹莫展，必须抓住一丝一毫的进攻机会和尽可能的减少损耗，而且这与之前的天马太阳之战是连续进行的，途中没有恢复LP值的机会。没啥说的了，动手吧。最后天马太阳终于意识到了大邪神的复活必定给世界带来灾难，竟然主动站出来要求和大邪神同归于尽，此时德加萨斯城发生剧烈的震动开始倒塌，脱出途中伊希兹一个跟头栽倒在地(暴笑)。海马那小子这时候还有点人性，没有个自开跑，而是伸出援助之手。当大家成功脱出后，海马弟弟也派来了直升机。

接下来就应该是进入穿版花絮部分了。有意思的是海马兄弟不在的时候，他的管家还不忘代替主人进行着舞台剧的表演，这受到了童实野町小观众们的大力欢迎（笑）。在童实野町码头的赌船上，孔雀舞再次拒绝了追求者的求婚。墓地里的那对老夫妻还在为占卜的事争论不休，吵的骨冢实在是耳根不得清静被迫离开了墓地（汗）。羽蛾则在长城上捕他的珍贵昆虫，最后结果还是一无所获。化石发掘场，一个研究员从洞窟中探头出来大叫有重大



发现，惹得队长欣喜若狂自以为此次定将名震天下，谁知道只是研究员们误解了龙崎的话语（汗）。最有意思的还是海岛上的尾木渔太，他辛辛苦苦下海抓的鱼被岛上的猴子哄抢一空。渔太大汗，怒吼一声再次纵身下海，谁知道捕上岸的鱼再次把猴子给引了来。在遗迹前渔太三度遭遇猴子，不过这次人家猴哥可没亏待他。用木头做了一条木筏送给渔太，这下终于可以离开这个孤岛回童实野町了。

在武藤双六的卡片店前，杏子他们很担心游戏三人的安危。武藤双六也出来安慰大家，此时有两个小孩来店里询问有没有到新卡，老头的生意很红火嘛（笑）。记时塔广场上，缕场正预测着这次决战的结果。此时他们听到了直升机的声音，这正是大家凯旋而归了。众人都不约而同地来到广场上等待着英雄们的归来。不过这个时候海马是不会承认大家的功劳的，扬言今天就是击败众人的起点，言罢扬长而去。没办法，他不嚣张就不叫海马濑人了。和前作一样，最后那三张幻神卡又被伊希兹要了回去，看完穿版动画后再次读取存档，在世界地图上就会出现一个叫永远之间的隐藏地点。那里众星云集，



其中暗貘良的LP值高达六万，如果大家觉得大邪神还不够强的话不妨来此一试身手，绝对的能满足你(汗)。

**阿俊语**：和前作一样，属性相克原则是水>炎>森>风>土>雷>水。黑>白>恶>幻>黑。幻神卡不在此列。当遇到属性相克时不计攻击力与防御力直接秒杀。召唤强卡时需要祭卡。比如召唤一张攻击力两千的卡就必须有两张生存一回合以上的卡选择"生"自灭，然后才能召唤。本作LP值不会自动恢复，必须回到家中调查电脑。在与人对战前可选择一张卡片作为赌注，如果赢了就会得到对方的一张卡片。本作超级缺铁，如果想靠赚钱去买卡是很辛苦的，惟有利用这种赌牌手段。关于卡片战术方面请查阅2002年杂志阿俊的游戏王7攻略，在此就不重复了。

■不思议のBOSS：南昌 严俊




| GBA | 厂商：TOMY | | 发售日：2001.11.30 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：5400日元 | 其他：通信 |

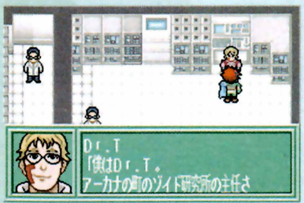
**前言：**圣诞节过后GBA进入了难得的软件真空期，没几个让人提得起兴趣的游戏发售，一时令人郁闷悲屈，索性把几个老游戏找来打打，其实很早就想静下心来研究一下的。被一干大作的轰炸过后阿俊终于是有时间，也有心情了。二代将于4月28日登陆GBA了，先拿一代热热身。得，咱们就进入正题吧。

## 敌之奇袭

我是共和国的王子，将来王位的继承人。今天又被罗娜监督着读完了一卷所谓的王国年代记，这已经是第八章了，真不知道什么时候才是个头啊。打小就对念书苦手的很，这倒是苦了给我补习的罗娜姐姐。她走后正好趁机出去逛逛，下楼左边走廊上的是基亚古，右边是罗娜的部屋。来到一楼，左边的哈斯是我的军事教官，他一见我就要给特训，闪。这三个人共称为共和国的三兽士。来到右侧，不巧又碰到了父皇，少不了对我一顿教训。好在罗娜及时赶来解围。此时士兵突然来报帝国军已突破城墙，共和国顷刻间危在旦夕。国王最放心不下城内时空转送装置，这也正是此次敌人的目标，他要求三兽士立即带我从地下通路脱出。首先来到机库从三个战机中选其一，第一个防御力强，第二个攻击力最高，第三个则是重视机动力的鸟型。按常理第二个比较好用。四人乘坐机车进入密道，路上箱子里有铁，还有机体设计图，今后的冒险途中与特定的人对话可得到战术指南，在这里就不再说了。



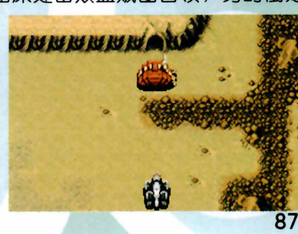

上到地面后来到一个山间小镇阿里那。经过调查发现这里的街上竟然没有人，看来这里的统治者已经易主了。果不出所料此时帝国军队出现了，二话不说就要抓人，好在一老人说我们是他的亲戚才把士兵打发走。原来现在已经实行了外出禁止令，士兵见人就抓。而老人居然知道我就是王子，通过交谈得知他原来曾经侍奉过王族。出门后先去下面的商店买点装备，然后去町东的研究所找共和国驻扎在这里的研究所主任，他是值得信赖的人。王城里的时空转送装置万万不能落入敌手，此时必须回城。出町后来到大地图，左行杀入王城，正门进攻无疑是以卵击石，从左边的地道潜入是惟一的方法，但我们还是遭遇了敌四天王之一的普拉多。击败他的两个手下后立即逃走，升级时是得到能力点数，再由玩家自由分配到各项能力中，其中攻击力、命中率、耐久性是首要的。一路拼杀来到封印的部屋，这里有一台时空转送装置，这正是敌人的必争之物。此时普拉多登场，谈了一大堆野望后疯狂地袭来。此战我方四打一，用口水淹死他（笑）。战后四人决定进入时空转送装置追击之前进攻其中的敌人，与此同时帝国军皇帝正在接受四天王之一的芙拉索报告占领王城的情况。







从时空转送装置里出来后向北进发。路上遇到了芙拉索，她和哈斯似乎很熟的样子，也没找咱们的麻烦自个跑了。进町后遇到巴索，那个芙拉索则正在被他追杀（笑）。他走后一行人来到酒场找到巴索的同伴们，一番交谈均加入队伍。在町中买齐装备和道具，在酒场右边有机体改造所。出町后北行干掉两个小兵，左行进入町中，这里的人都很恐慌的样子，上前询问得知是町里遭到盗贼团的袭击。不用说，得为民除害，出町北上进入山洞中，在洞窟深处击败盗贼团首领，男的倒好办，女的（压寨夫人？）就猛多啦，会复数攻击。此战后巴索会加入队伍。出洞后



回町左行进入一处断桥无法通行，只有走下面的洞里绕过去。刚出洞口就遭到敌人的伏击，此战必须要注意我方的人员伤亡不要太大。战后巴索队的一位同伴终于和他们会合了，此时帝国四天王的芙拉索乘机杀来，如果此前伤亡过重的话此战就麻烦大了。击败她后，皇帝得知此次时空追捕计划失败，下令将时空转送装置破坏，将我们全部封印在时空里。而刚从时空机器出来的芙拉索得知此事十分担心哈斯的安危（情侣?）。就在千钧一发之时，




一行人从时空中回到王城，而残余的王国军也及时赶到将这王城外的另外一座时空转送装置占领。另一方面，恼怒的皇帝派出了博士实施阴谋的计划。

## 四天王登场

据士兵来报探测到强烈的时空波，定是敌军又使用了王城内的时空转送装置。出城后右行进入城外的时空机器。着陆后进入町里补充一下装备。刚一出町就被帝国军团团围住，激战过后大家发现对手竟然是无人驾驶机。此时四天王的博士登场了，他耐心地为我们讲解了他的天才发明，刚刚正是利用增幅装置加压令机械暴走的产物。一番阴阳怪气后就逃走了。临走时更是扬言要摧毁被称为共和国最后防御的要塞基地。那还了得，要塞就在町南，但又无法从沙漠中穿行。从町中居民那里得知町东有一条水路可以绕到要塞。进入要塞后卫兵还不认识我，好在博士老头还是挺识货的，即刻让人去通报司令官。基地的商店里可有些上好的装备，统统拿下了先。从大厅的银色楼梯上到司令部。那楼梯可不是装饰品，看清楚了。在司令部见到付欧多中佐，他也对帝国军的新兵器有所耳闻。另外基地周围的幅射突然大增，令派出作战的人员与基地联系十分困难，已有数位军官为此很久未有消息了。为了稳定军心，决定去查明情形。经过会议谈论决定由我负责这次任务。惟有几个军官对中佐把如此重要的任务交给民间人员十分不满，真是有眼不识泰山。

博士安排了装备为咱们的行动做好了铺垫，现在可以进入沙漠了。这次的任务是去沙漠地带去打个前哨，只要击败几个小兵即可。回到司令部汇报情况后博士决定派重兵前去摧毁帝国军建在沙漠中的四个增幅装置，三位军官加入队伍，去沙漠中找到并调查四个装置即可完成任务。在沙漠中有个基地，就是大地图中十分不显眼的那个土堆







（汗）。与大佐汇合一同进入右边的红色工厂寻找增幅装置的本体。这里的地形虽说不算复杂，但要找到正确的通路还得睁大眼睛。最后在一个很不起眼的地方找到本体，并一举将之摧毁。这次敌博士的机械暴走计划也就此破产。我方的战略会后，巴索小组加入队伍。此次的任务是进入要塞深处取回一个零件。出要塞然后从右侧进入即可，绕过断层调查箱子取得零件再回要塞交给博士。据可靠情报称，敌博士的秘密实验室就建在火山里。一行人即可出发右行杀进火山，在深处找到并击败敌博士。但最后还是被他脚底抹油跑了，看来剧情还不允许他现在挂（笑），以后再收拾他。先回王城吧。

现在轮到王国军反攻了，自知实力不足以与我军直接对话的皇帝此时立即派人加固城池。另外又派四天王之一的古衣鲁前去时空行动。我方再次探测到城内的时空波动，即刻动身去城东的时空机器处。出时空机器后突然不远处的基地中一阵爆炸，赶过去发现古衣鲁鬼鬼祟祟地从町中逃出来。但没想到基亚古称呼他为教官，他走时再次告诫自己的弟子行兵必先人一步。原来基亚古训练生时候的教官就是他，而且还有一次拼死救过基亚古，谁知如今竟各为其主在战场上相见，真是造物弄人啊。进入基地的地下室找到同伴芙伊娜，果然先前就是古衣鲁带兵前来袭击了基地。一行人左行来到另一个基地，突然被第一装甲师团包围，多亏了有芙伊娜在才化敌为友，据情报说一系列的基地袭击事件也都与一个青发女子有关。斯巴路斯大佐也加入队伍共同前去下一个基地展开调查。出基地左行进入一个要塞，但卫兵要我们出示司令官的许可证才让进。不管他，先南下进入町中，酒场和道具屋是町中必去之地。出町左行进入到一个废墟状的基地中，在里找到被敌人围困的巴索他们，加入队伍共同调查这次的袭击事件。一行人回到町中酒场，正好碰到独眼一伙说见到敌方三人一同前往了研究基地。难道那是他们的下一次袭击目标?由不得想多了，准备一下咱们就出发。







回到先前那个需要许可证才能进入的基地，迎接咱们的竟然是巴索的弟弟托尔玛。此人一上来就要与哥哥决一死战，看样子极有可能被人操纵了，现在也惟有将之打醒了。战后他终于恢复了神智并带领我们一同进入研究基地。深处我们终于找到了那两个传说中的青发女子和赤发男人，正要将之绳之以法时古衣鲁挡在了我们身前，看来他现在已经不再是以前那个教官了，而是皇帝属下忠诚的四天王。击败他是我们惟一的选择。可惜让敌人也乘此机会逃走了，最后巴索等人决定留下来继续追击敌人，我们就暂时返回王城再行打算。皇帝又派出四天王之一人前往时空转送装置。不用说，咱们也得跟上，看看敌人又要去搞什么新花样，这王子当的辛苦着呢（笑）。此时城里的道具屋内有大量的新武器，购之。完事去时空机器。

## 时空之旅

我们登陆在一片荒凉的土地上。突然遭到了不明炮火的猛烈攻击，正欲突围时四天王之一普拉多杀到，好在有另一批人马来到才匆匆离去。他们是当地的武装力量托罗斯博士。交谈得知这里已发生了数起重要零件失窃事件，看来这定与普拉多有直接的关系。另外这里正在举行斗技大赛，我们决定帮助博士的儿女参加此大赛，顺便借此机会调查失窃事件。出基地博士指点我们前往西北方的斗技场。在去斗技场的路上有个城镇，里面的武器可谓精良，其中的加速冲击炮攻击力绝大，且不用消费MP值，人手一只也不过分。接下来就是进入圆形的斗技场了，来到报名处报名，再与工作人员对话就可开始参加大赛了。前两战只是让咱们练手的，不必大动肝火。接下来第三战必须队中只有四个机体才能参加，第四战只能有三个机体，而且必须是飞行器才行。飞行系的机体不一定要是有翅膀，只要是没有影子的都是，第五战也是最多三台机体，必须是S级的兽型机体。决赛是和号称百战百胜之女的娜欧米对阵。







轻松取胜获得这里的优胜，出斗技场后右行去第二个斗技场，连续作战，其中最后一战必须派出恐龙系机体（剑龙）才行。决赛击败巴里以后去第一个斗技场北部的最终决赛斗技场，报名时博士的朋友巴拉多加入队伍并达成契约，决赛第二场必须换乘豹式机体，最多三台上阵。第三场只能使用机体的原始武器，机种则没有限制，尽量让皮厚的上吧（笑）。第四场只能上两台机体，对手是托罗斯博士的死对头拉欧兹博士的象型机体。没想到决赛的对手居然会是皇帝的四天王之一的普拉多，而机密零件也是此人所盗并已经送回给皇帝。战败后的普拉多恼羞成怒将裁判机摧毁逃之。事情






终于水落石出了，我们也该去向托罗斯博士道别回王城了。另一方面，皇帝在得到普拉多送回的零件后大喜，又命古衣鲁前去把荷电粒子炮装备弄到手。

时空波再度产生。上次就是因为晚了半步导致普拉多的阴谋得逞，这回我们必须赶在教官之前达到目的地。先在城内把装备更新一遍，通过时空转送机登陆在帝国城边。进入宫殿时我们又与教官相遇了，而他似乎欲言又止的样子，掉头就走了。一路追到中庭，盗贼团二人将帝国的皇太子鲁多鲁普掳走了。虽说对方是敌国皇太子，但也不能坐事不管。出城后来到北部的町中酒场向一个叫斯塔加的人打听消息。完事出町向西北方进发时，突然遭到了毒气地雷的伏击。此时斯塔加杀到，本想他会想办法救咱们，谁知那混蛋二话不说就开打。战后前往东北部群山里的秘密基地。通过迷宫后进入地下深处找到盗贼团二人，原来是误会他们了。就此结伴前去遗迹，出山的途中我们就感到不远处发生了激烈的战斗。通过询问得知最后一台幸存机体此次一击灭众机的是帝国的新型高出力机体，而且他现在正与巴索对决，驾驶员正是之前交过手的德意索。他看到我方人员众多见机逃走。





博士指点我们去东南部的帝国山区秘密研究所，但必须注意的是，潜入过程中不能给敌研究员发现，否则会被赶出重来。进入研究所二楼中央的机器处将敌科学者挟持，原来他们正在进行遗传基因暴走化改造实验，刚出研究所看到德意索与教官对峙。现在去王城北部的町中研究所的地下室。遇到一个自称是帝国次期皇帝的家伙，一番狂言后留下他所谓的帝国试作型机体狙击我方。轻松击败它后教官登场，言之这是未完成的机体而已，恐怖的帝国秘密机体即将诞生。此时巴索二人又加入战局，六打一。击败教官只是时间问题。






# 荷电粒子炮

战后我们返回王城，但与此同时时空波居然震动了两次，而且目的地是同一个。通过时空转送登陆后，突然一行动性惊人的机体飞速冲来，好在近村的阿鲁斯塔驾机将之击破。据他所说近来地下势力活动频繁，他现在经常在村子周围巡逻，好客的他将我们领到町中，他的家在左边，我们正与他的家人交谈时突然广场方向传来嘈杂时。寻声而去，帝国军人来公告说军队有人被地下势力谋杀了，现在要全范围的缉拿凶手。即将烧毁村子周围的森林，居民必须立即搬出村子。眼看帝国军官就要下令烧毁森林，我们果断地要求讨伐地下势力。军官见状也只有答应并加入队伍，他带我们去西南的帝国基地作战室。此时一个熟悉的女人进来了，正是四天王之一的芙拉索，她因为任务失败而害怕遭到皇帝的迫害而逃出王城。出击的时候到了，目标是南部山洞里的旧帝国燃料基地。在基地深处清理门户后回村，没想到普拉多还是赶来把芙拉索带回王城。在得到村人的大量零件后我们也该谢别阿鲁斯塔返程了。




不出所料，芙拉索回到王城后立即被皇帝关押起来。并又派出两员大将前往时空。此时城内有外部荷电粒子炮出售，再贵也得买啊。这次我们登陆在共和国首都附近，那个德意索又在与人对战。最终荷电粒子炮无情地将城市毁于一旦。进入城市转了一圈后突然四天王博士登场，出城后又碰到普拉多，看来此二人同时行动定是有什么重大的任务。在西南地山区的途中我们遇到了第一装甲师团的大佐，现如今他正败走撤退呢，加入队伍。继续往右进发来到一干枯的湖边，原来这正是秘密要塞的所在地。突然雷达反应有一股强大的荷电粒子能力向基地逼近。因为地处山区干扰严重的原因，导弹根本就无法准确的在空中截击敌方一波波的粒子炮。如此下去不出三十分钟基地将达到承受极限。惟一的办法就是大部队出去给基地当肉盾。精锐部队直接前去与发射机体决一死战。而这个任务自然是由王子来担当了，敌人就在北部。虽说对方只有一台机体，但其强大的攻击力足以一炮击杀我方一台机体，通过我们的干扰，最终的致命一炮总算是给躲过去了。

此时回湖面基地，博士会派人用飞机把我们接到海上的研究所。原来博士已经着手开发出超重力炮来与皇帝的荷电粒子炮抗衡。但离百分之百完成还缺少六个零件。博士将气电船交给我们前去海上的两个遗迹中寻找零件。先南下上岸，在遗迹内拿到三个零件。研究所西边的小岛山洞里也有三个零件。当全部六个零件入手时，博士来电告急。速回小岛研究所，原来是四天王杀到将超重力炮破坏了，众人力战普拉多，战败后的他居然遭到了同伙博士的陷害。出于人道我挺身而出将其推出重力圈，自己都差点挂了。现在轮到他们自个窝里反了。我们与帝国军的战局已经全方位进入白热化了。一方面，巴索小队前去追击荷电粒子机体，而我们的任务就是尽量清除敌方的地面部队为巴索小队开路。当击破数个敌机后，巴索小队成功地将之包围，基地一炮将其化为灰烬。但幕后的黑手，可恶的博士又出现了。荷电粒子机体只不过是他实验的一部分罢了，这次他将启动被封印已久的惑星力量摧毁一切帝国军的障碍。飞机把我们载到村旁，稍作休整后出村左行进入废墟中。博士所谓的终极兵器终于登场了，那就是魔兽。而且此地早已经埋伏了大量的敌军等着咱们呢，打到这份上也只有拼了。那厮皮超厚，打它真是费工费时，了结它后刚要回时空机器，敌博士又追来找麻烦，轻松击败他返回王城。




三番五次去时空收集零件的四天王来到秘密地下工厂，等待着复活邪神的诞生。皇帝也亲自下达死守城门争取时间的战略部署。强大的力量从王城内传来，这一切告诉我们攻城决战的时刻即将到来，但在皇帝占领王城的其间里已经对城池做了防御强化，现在也定是重兵把守。要攻城绝非易事，必须找到最薄弱的地方突破之。来到地图最西端海边的城门处，帝国军迎战的是芙拉索，看样子她也是身不由己。击败她后我们直接进入左边的密道。突然身后传来的是一声机体的爆炸声，这时候已经顾不了太多了，继续前进吧。接下来狙击我们的是教官，战败后的他指点我们速去地下工厂。先前被叛死刑的芙拉索被普拉多及时拉出机体，这次教官也被他救出。就在进入地下工厂前，皇帝的最后一个傀儡博士登场了，战败后老头还说咱们没有敬老精神，搞笑。终于要与皇帝展开决战了。但变身复活后的皇帝令众人大惊，竟然会是国王殿下？不，确切地说是国王的双胞胎弟弟。击败皇帝后四天王换乘究极机体登场，比皇帝难对付多了。最后皇帝令时空转送装置暴走，惟一阻止他的办法就是用身体去堵住时空出口。顾不了多想了，我不入地狱谁入地狱。但还有人比我更不怕死的，那就是四（死）天王。四人就此去了天国辅佐他们的皇帝，而我，阿俊王子（臭美），最后登基做了国王。



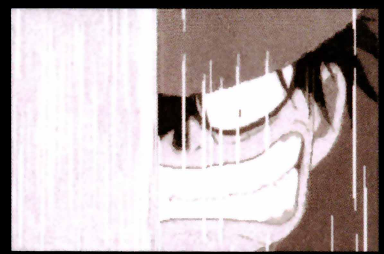







■文／不思议のBOSS——南昌 严俊







## ——目标!赏金王!——
# 海盗路飞

| GBA | 厂商：BANPRESTO | | 发售日：2003.3.28 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：5800日元 | 其他：—— |

文/天使受容体·K1

## 移动篇

角色在地图上轮流掷色子以点数移动，如没有遇到岛屿则要在两张卡片中抽取一张，并发生与卡片内容相同的事件；如遇到岛屿则有两种可能，一是遇敌发生战斗，二是随机得到金钱、宝物、援助角色以及回复MP。除此之外岛屿上还会有商店或者造船厂或者海上餐厅之一，商店中可买到各种道具，但却有卖完的可能，不过再次进入商店一般都可再次供货；造船厂除了可买到部分移动道具外还可以提升自己的移动力，但不会超过个人最大移动力；海上餐厅可以回复HP、MP以及治疗毒与病气，由于此游戏没有回复MP的道具，MP每回合只能自动回复3，因此这是很珍贵的能回复MP的机会。

注意，如果岛屿上有敌人，则此岛屿不但不能通过，就连商店等也无法进入。

## 战斗篇

每次战斗前会首先要选择是战斗还是逃跑，战斗时，攻击先后顺序取决于素早（すばやさ）的高低，攻击力乘以色子点数即为给对手的伤害值，若点数很大时还会出现会心一击，



就是再掷一个色子然后两个色子点数相加后再给对手重创。但是如果点数过低的话则会有攻击失败的可能。若战斗胜利，则会得到与敌人自身悬赏金额相等的钱数以及宝箱，有其他伙伴时则会平分赏金，但是只有给敌人最后一击的人才能得到宝箱以及平分赏金后的余额。顺便说一句，敌人的赏金数字相当于这个人的战斗力，赏金越高就越厉害（主角路飞的悬赏金是1亿）。若战斗失败，则失败角色会被打飞回到米利前进号上，不但要停止行动一回合，个人资金也要减少50%，所以如果发觉战斗不利的话还是三十六计走为上吧。

## 基本流程篇

故事模式只有五话，前三话只是简单地筹集资金即可，第四话则是要寻找一名指定的敌人去消灭掉，第五话还是筹集资金，但要注意最后还会有BOSS战，可要做些准备。全通关后不但可以让碧碧回归路飞海盗团，还会追加新的收集宝物模式。

## 游戏心得

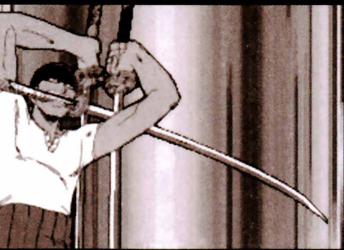
目标既然是赏金王，那么如何能尽量获得金钱就是需要研究的课题，基本上此游戏获得金钱的途径还是以打倒敌人获得悬赏金为主，如果所选择的角色是路飞、卓洛等这类攻击力强的角色，则尽量要选择走没有其他伙伴的路线，单独去打倒敌人；如果是碧碧、乌索普这类攻击力弱的角色，则尽量要靠自身移动力的优势，抢登岛屿（打倒敌人后第一个登上岛屿的角色可获得额外的100万赏金），并寻找时机去抢给敌人致命一击的机会，如遇到弱小的敌人则最好还是尽量靠自己的好。

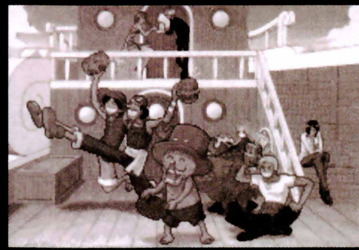
### ■基本指令中日文对照

| | |
|---|---|
| いどう | 移动 |
| アイテム | 道具 |
| ミラクル | 特技 |
| マップ | 地图（快捷键是R） |
| つよさ | 资料（快捷键是L） |
| きろく | 记录 |
| たたかう | 战斗 |
| にげる | 逃跑 |
| なやむ | 烦恼（鸡肋指令） |
| こうげき | 攻击 |
| おうえん | 应援（叫出援助角色） |

### ■卡片效果一览■

| 编号 | 效果 | 编号 | 效果 | 编号 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 前进1格 | 27 | 遇到海上餐厅 | 53 | 随机某岛屿的海贼复活 |
| 2 | 前进2格 | 28 | 停止行动一回合 | 54 | 得到道具肉，如数量满则直接使用 |
| 3 | 再动一次 | 29 | 随机获得某岛屿海贼情报 | 55 | 得到道具肉×5，如数量满则直接使用 |
| 4 | 下次行动时最多只能移动三格 | 30 | 随机让某同伴前来合流 | 56 | 得到金钱50万 |
| 5 | 以相同点数继续前进 | 31 | 一回合内不分敌我全员攻击力一律上升50% | 57 | 得到金钱80万 |
| 6 | 直接前进至下一岛屿 | 32 | 随机在某处出现大旋涡，也可能什么都不发生 | 58 | 得到道具高级海牛肉 |
| 7 | 同时掷三个色子再动一次 | 33 | 随机在某处出现新岛屿，也可能什么都不发生 | 59 | 得到某岛屿有宝藏的消息 |
| 8 | 退回至出发地点 | 34 | 战斗中的海贼与海军HP回复10% | 60 | 得到道具大涡券 |
| 9 | 可任选航线 | 35 | 金钱减少10% | 61 | 得到道具天候棒 |
| 10 | 可任选已知地点直接到达 | 36 | 下一回合可看到卡片的内容 | 62 | 己方全员得到道具肉，如数量满则无变化 |
| 11 | 随机与某同伴交换位置 | 37 | 遇到商船 | 63 | HP减少30 |
| 12 | 随机移动至某同伴处 | 38 | 使奈美停止行动三回合 | 64 | HP减少100 |
| 13 | 己方全员航向逆转 | 39 | 什么都不发生 | 65 | HP减少150 |
| 14 | 随机移动至某处 | 30 | 中毒，移动时消耗HP且无法自然回复MP | 66 | MP上限提升10% |
| 15 | 己方全员集合 | 41 | 生病，攻击力与素早各下降20% | 67 | HP上限提升10% |
| 16 | 去支援附近战斗中的同伴 | 42 | 大旋涡中发生，金钱减少50万 | 68 | HP上限随机提升 |
| 17 | 奈美前来合流 | 43 | 大旋涡中发生，移动力下降1 | 69 | 素早上升10% |
| 18 | 己方全员直接移动至奈美处集合 | 44 | 大旋涡中发生，旋涡脱出成功 | 70 | 素早上升15，但要停止行动一回合 |
| 19 | 直接移动至奈美处合流 | 45 | 大旋涡中发生，随机丢失道具 | 71 | 移动力上升1 |
| 20 | MP回复10 | 46 | 大旋涡中发生，旋涡脱出失败 | 72 | 移动力上升2 |
| 21 | MP回复色子点数两倍量 | 47 | 大旋涡中发生，可向任意方向移动一格 | 73 | 攻击力上升10 |
| 22 | MP回复色子点数三倍量 | 48 | 发生战斗 | 74 | 攻击力上升15，但要停止行动一回合 |
| 23 | 己方全员HP回复10% | 49 | 发生战斗 | 75 | 素早、攻击力、HP上限均小幅度提升 |
| 24 | HP回复100 | 50 | 发生战斗 | 76 | 掷出3点以上点数可得到罗玢的协助 |
| 25 | HP全回复 | 51 | 发生战斗 | | |
| 26 | HP回复，但要停止行动一回合 | 52 | 发生战斗 | | |







# 基本道具篇

## ■战斗专用类

| 道具 | 效果 | 价格 |
|---|---|---|
| 海贼スープ | 一场战斗中HP上限提升１００回复HP１００ | １０万 |
| アミウダケパウダー | 一场战斗中使敌人攻击力下降１０％ | ２０万 |
| クソぢからドリンク | 一场战斗中使自己攻击力提升１０％ | ２０万 |
| 超カルガモドリンク | 一场战斗中使自己素早提升１００ | ２０万 |

## ■个人专用类

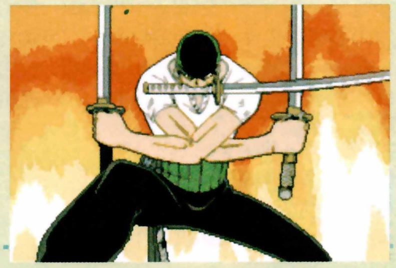
| 道具 | 效果 | 价格 |
|---|---|---|
| ウソップハンマー | 乌索普专用道具，持有即攻击力提升１５ | ７５万 |
| 雪走 | 卓洛专用道具，持有即攻击力提升２０ | ２００万 |
| 三代鬼彻 | 卓洛专用道具，持有即攻击力提升３０ | ５００万 |

## ■随时使用类

| 道具 | 效果 | 价格 |
|---|---|---|
| 肉 | HP回复３００ | １万 |
| 高级海牛の肉 | HP回复１０００ | 非卖品 |
| ゼントール | 毒与病气治疗回复 | ２０万 |
| 大涡券 | 使某一航线产生旋涡 | 非卖品 |
| 天候棒 | 使旋涡消失 | 非卖品 |

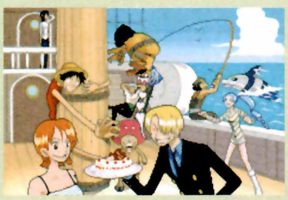
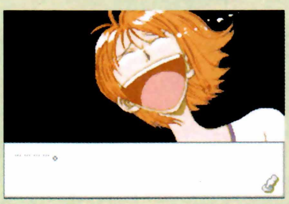
## ■移动专用类

| 道具 | 效果 | 价格 |
|---|---|---|
| 望远镜 | 调查岛屿 | ５万 |
| カモメのタクシ | 一券移动至起点 | ３０万 |
| 速足ターボ | 一次行动移动力加 | １１０万 |
| 速足ツインターボ | 一次行动移动力加 | ２２０万 |
| 速足トリプルターボ | 一次行动移动力加 | ３３０万 |



# 全角色能力



## ■己方角色一览

**★路飞**（リフィ）
HP——１６００
初始MP——２０
最大MP——１００
攻击力——１６０
素早——７０
初始移动力——６
最大移动力——８

**★卓洛**（ゾロ）
HP——２０００
初始MP——２０
最大MP——１００
攻击力——１４０
素早——５０
初始移动力——６
最大移动力——８

**★山治**（サンジ）
HP——１７００
初始MP——３０
最大MP——１５０
攻击力——１２０
素早——８０
初始移动力——６
最大移动力——１０

**★乌索普**（ウソップ）
HP——１２５０
初始MP——５０
最大MP——２００
攻击力——８０
素早——１６０
初始移动力——１０
最大移动力——１８

**★乔巴**（チョッパー）
HP——１４００
初始MP——３０
最大MP——１５０
攻击力——１１０
素早——１１０
初始移动力——７
最大移动力——１２

**★碧碧**（ビビ）
（游戏一周目后选用可）
HP——１３００
初始MP——５０
最大MP——２００
攻击力——９０
素早——１４０
初始移动力——８
最大移动力——１４

**★奈美**（ナミ）
不直接参加竞争，主要负责从遇到的伙伴处取得50%的金钱，以及达到目标金额后任意伙伴与之会合方算过关。游戏开始5回合后则离开米利前进号海盗船开始移动，未离开之前任何与之相关的卡片均会无效化。

## ■全援助角色一览

**★布洛基与多利**
（ブロギー&ドリー）
HP——９９９９
攻击力——２１０
素早——８０

**★尤萨库与炎尼**
（ヨサク&ジョニー）
HP——１６００
攻击力——８５
素早——１８０

**★乌索普海贼团**
（ウソップ海贼团）
HP——５００
攻击力——１０
素早——２５０

**★妮蔻·罗玢**
（ニコ·ロビン）
HP——３０００
攻击力——１８０
素早——２５５
每回合HP自动回复３００

**★依伽拉**（イガラム）
（碧碧专用援助）
HP——２０００
攻击力——８０
素早——１４５
每回合HP自动回复３００

**★培尔**（ペル）
（碧碧专用援助）
HP——３０００
攻击力——１５０
素早——１６０
每回合HP自动回复３００







特约作者：窗外不归的云（未经本刊同意禁止转载）

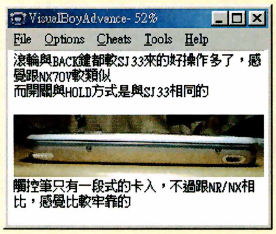


## 科普之声

天语：不但PS2游戏要炒作，对GBA也要炒作。相比之下，XBOX和NGC就成了难兄难弟。

# GBA软件开发者访谈

读者们还记得去年第九期电软上笔者为大家所介绍过的PICTUREBOY么？PICTUREBOY是一款GBA上的看图软件，使用它你可以方便地在GBA上查看图片，纯文本文档，PICBOY支持任意大小的图片文件，支持更换SKINS（软件皮肤或面板），由于PICBOY的功能相当强大，软件界面简洁明了，生成ROM速度极快且容量较小，再加上GBA作为图片浏览器合适之极，所以PICBOY很受大家的喜爱，可是您知道PICBOY是谁开发出来的吗？它又是在什么情况下被开发出来的呢？……OK，甭管您有多少疑问，下面就让我和PICBOY的开发者DEVON来和大家谈谈PICBOY以及GBA开发的相关问题。

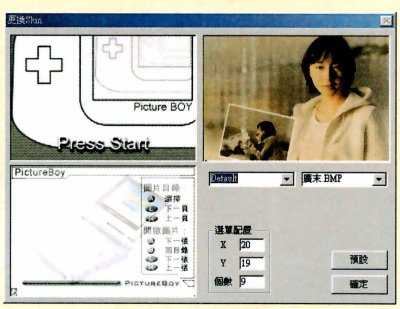


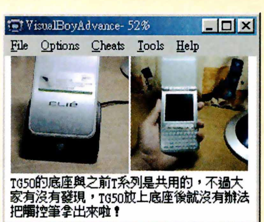

——云：DEVON你好，很高兴能够采访到你，你可是我的偶像哟。：）电软的读者都是第一次见到你耶，能为大家作个自我介绍吗？

DEVON：各位电软的读者大家好，我是Devon，今年21岁，中国台湾省人，目前还在念书，兴趣是编程及游戏，能和大家交流我觉得很高兴。

——云：DEVON算是游戏迷吗？呵呵，怎么接触到GBA的呢？给大家谈谈对这台掌机的看法吧。

DEVON：呵呵！我非常喜欢玩游戏，尤其是掌机我特别有兴趣，自然不会放过GBA这台最新的掌机，GBA性能强劲且开发程序的门坎较低，因此不论是商业软件或是业余软件都有很多人投入开发，我相当期待往后GBA的表现。




——云：相信任天堂是不会辜负你厚望的。你是什么时候开始学编程的呢？从什么起步的呢？PICBOY是你的处女作吗？

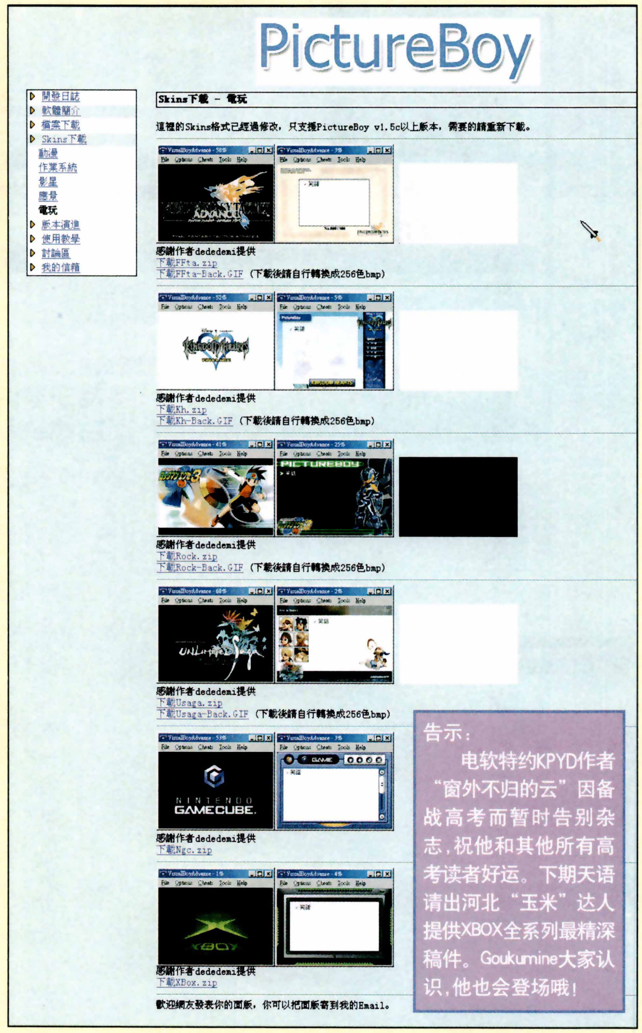
DEVON：我大约是在16岁左右学了BASIC，开始踏上了编程之路，期间写过一些小游戏及工具软件，后来改往PDA平台上写程序，从此迷上掌机平台上的编程，接着才开始接触GBA的开发，所以PictureBoy算是我在GBA上的处女作。

云：从前我们谁都没想过在GBA上居然会实现图片和电子书的浏览，大家都是本本份份地玩儿着游戏。其实技术上并不是大难题，关键是看谁掘到第一桶金呀。你是怎么想到开发PICTUREBOY的呢？从什么地方得到的灵感？

DEVON：接触GBA之前，我都在玩PDA，用PDA看电子书、看图等等……改玩GBA之后，觉得GBA实在非常适合用来看图及电子书，后来发现施大哥已经写出了ReadBoy可以看电子书，但看图程序还没有人写过，所以才会想要自己开发PictureBoy这个程序。

——云：呵呵，那你是在什么上开发的PictureBoy呢？有无遇到一些困难？PictureBoy是你一个人单独开发的吗？

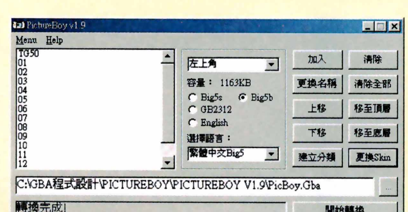
DEVON：PictureBoy是我一个人开发的没错，一开始用的是Devkitadv这套软件来写，v1.5c版后想改进秀图及电子书的流畅度，因此v1.6开始用ARMSDT来写。困难的话，刚开始实验的阶段遇到过很多困难，一些基本观念都不懂的情况下就想写东写西的，我本身英文能力不够，加上那时没有许多热心的网友写教学，只得参考ReadBoy运作方式，去揣摩想象写法再自己写看看，常常为了一个问题试了好几十遍，现在想想，当初真的是凭着一股热情才能这么拼命的：)。




告示：

电软特约KPYD作者“窗外不归的云”因备战高考而暂时告别杂志，祝他和其他所有高考读者好运。下期天语请出河北“玉米”达人提供XBOX全系列最精深稿件。Goukumine大家认识，他也会登场哦！

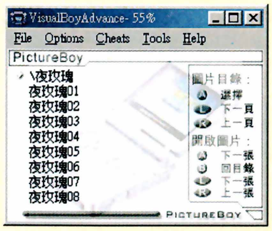
——云：软件开发者怎能没有激情呢?:)对了，READBOY采用了注册使用的方式，那你为什么还坚持免费向大家提供PictureBoy呢？作为开发者，能谈谈你对共享软件的想法吗？




DEVON：实际上我在其它平台的软件有一些就是共享软件，我认为使用者注册就是对开发者最直接的支持，毕竟开发软件还是需要花钱的。PictureBoy一开始只是我自己想用才会开发的，提供PictureBoy出来是想分享给大家使用，我想或许会有人也想用这项

功能。另一方面我的习惯是在新平台所写第一个软件都是免费的，因为对新平台还不熟悉，实验性还较强的关系。

——云：真感人。呵呵。PICBOY吸引人的地方就是提供了更换SKINS的功能，现在我做的相册就是自己做的SKINS呢，：）你是怎么想到加入这个功能的呢？很实用呢。




DEVON：呵呵，PictureBoy是v1.3后才开始提供Skins功能的，有用过早期版本的人应该都知道v1.2版以前的软件外观是很难看的，因为我美工太差的缘故，就把主意打到User上，让User自己设计喜欢的Skins，正巧那时有网友跟我建议这个功能而且愿意帮忙设计Skins，因此更换Skins的功能就这样加入了。现在PictureBoy用的预设Skin就是这位网友设计的，实在非常感谢他的帮忙。

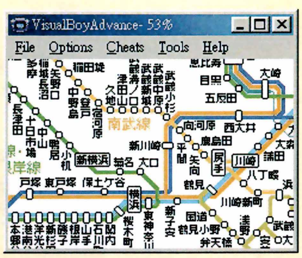
——云：要说目前PICBOY的缺点就是支持的图片格式太少了，我也有在你的留言板说到这个，你也知道，BMP格式的图片体积很大，一张卡装不了多少张图片，所以有些人就转向使用UFGBA Slideshow Builder，不过我发现这软件虽然号称支持JPG等格式，但是它在保存时似乎也是将图片保存成BMP，而体积也比PICBOY做成的ROM小不了多少，具体的我不清楚，你说是吗？




DEVON：是的！只是UFGBA Slideshow Builder这个软件实际做成的ROM档里头保存的是原始的图片数据，它是透过转换程序在产生ROM文件前就已经将图片转换了，因此转换后档案是不会特别小的。

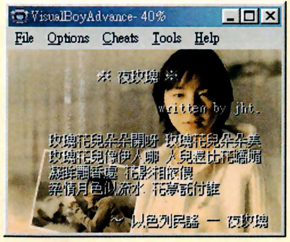
——云：那么PICBOY什么时候才能支持JPG等格式呢？

DEVON：这个问题大家应该都很想知道吧:)，不过我并没有确切的时间可以告诉大家，除了JPG之外，我也有尝试GIF、PCX等格式，甚至是自订格式我也想过，只是这些都还在摸索阶段，目前可以跟大家保证的是如果完成一定会马上放出新版的。




——云：你近期有没有在GBA上做新软件的计划？

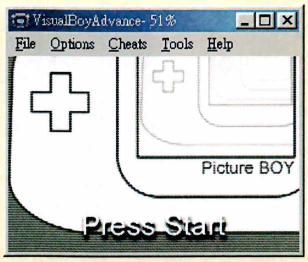
DEVON：目前还没有任何新计划，不过写新软件的念头我从没间断过，只是觉得PictureBoy似乎还有许多进步空间，现在还不想放弃它，新软件应该会等到PictureBoy告一段落才会开始动手吧。




——云：我个人觉得目前GBA上最实用的应用程序有三个，一个是你的PICBOY，再就是SHIKEYU的READBOY，另外一个是由GBALPHA网站（http://gbalpha.vip.sina.com/）最新推出的MP3播放软件GBALPHA WALKMAN，我不知道你用过这个没有，音质相当不错，功能也很强大，你可以试试。

DEVON：YiFei的GBalpha Walkman做的相当棒，比起国外的版本强多了，据说接下来YiFei打算将Walkman发展成声图文三合一的软件，可以一边看电子书一边听音乐(云：目前新版本2.0已经支持这些功能，而且还可以A-B复读，并且如PICBOY般可以更换SKINS)，我很期待这软件往后的发展。此外有一个较少人知道的软件，是一个由hdw1978开发的电子书阅读器，功能足以媲美ReadBoy，只可惜作者似乎无意再继续开发了，不然这软件该是大有可为的。

——云：汗……国内的高手相当多，不过大多数都是隐姓埋名，而且国内GBA开发的环境还算可以，网上可以交流的地方很多，目前我们大陆也有了比较好的开发库GSLIB（http://gsgba.nease.net），这也是HuangYZ开发的，你谈谈台湾GBA开发的现状好吗？你和其它的人交流多吗？




DEVON：说来奇怪，在台湾省我至今未遇过玩GBA开发的玩家，或许是我太孤陋寡闻也说不定，但网上可交流的地方是一个都没有，因此我交流的地方都是以大陆或国外的网站较多，真希望台湾省能多些同好啊。

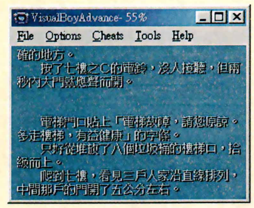
——云：你觉得开发GBA程序目前最大的困难是什么？

DEVON：技术方面固然有很多困难，但我觉得最大的瓶颈是创意，目前的软件除了游戏之外，能写的差不多都有人写了，虽然都还说不上完美还有很多进步空间，但看来看去都是那几种，我希望GBA能有些新的应用或发展，可惜好点子是可遇不可求的。

——云：对了，目前有日本玩家做了掌上电脑上的GBA模拟器，不知道这个你了解否？看来日本的达人就是强呀。

DEVON：日本的玩家真的很厉害，不过听说该仿真器对系统要求蛮高的，高阶的PC才能跑的顺一点，看样子要完美还得等一段时间吧，不过话说回来，玩GBA游戏还是要用GBA实机来玩才好玩啊~~

——云：呵呵，是的，无论手感什么的都只有在GBA上才能得到最佳体会。GBA的新版GBA SP已经发售了，你会购入吗？我在发售一个月后终于入手，可惜是把老牌GBA卖了再加钱买的，汗……




DEVON：GBASP我在2月14号发售当天就立刻购入了，从1月初开始足足忍耐了一个月:)，GBASP真的很棒，尤其是开前光的画面变得很漂亮，我到现在才真正有玩游戏的感觉。看到自己的PictureBoy画面也能那么好看，写程序的热情又开始热起来了，虽然抢第一时间入手花了不少代价，但我觉得很值得^_^。

——云：是的，第一次看GBA SP的背光感动得想哭。本来打算买酷酷的银白色，但是由于缺货，所以选择了像我本人一样深沉的黑色(笑……)。

DEVON：银白的GBASP似乎挺受欢迎的，不过我怕弄脏或是掉漆，所以选了黑色，这样若是掉漆会比较看不出来。

——云：原来你也是属于深沉这一类型，嘿嘿。DEVON你还是学生吧，以后准备从事什么职业？会不会和游戏相关？

DEVON：游戏相关的当然是最好喽，我的兴趣是编程，如果可能的话，我想从事编程方面的工作。当然，趁现在得多多加强功力。

——云：相信有现在的坚实基础你在以后的工作中会如鱼得水般顺利。今次的采访就到此为止吧！非常感谢DEVON的支持，我们电软会继续关注PICBOY的开发进度，也希望DEVON能为我们献上更多的GBA软件，谢谢！

PICBOY目前最新版1.09，新增图文同时显示功能，电子书模式增加按SELECT键变换颜色及增加睡眠功能，读者可以到http://netcity3.web.hinet.net/UserData/syc837/ 下载。

文：窗外不归的云（特约）

# GBA全部烧录功能总决算

**注：作者使用GBASP和XG FLASH测试**



各位奋战在游戏战场最前线的同志们，我窗外不归的云又来看你们了，咱们上次见面是啥时候呢？对了，不就是上期俺在电软上为大家做了个GBA烧卡器导购么？你说感觉挺好？哎，惭愧了。虽说大部分读者对笔者呕心沥血，任劳任怨，救玩家于水深火热之间的做法颇为称赞，但俺还是挨骂了，为啥？还不是因为俺搞形式化么……，有读者大人说了：你那是啥导购，还不是纸上谈兵，夸夸其谈，导购嘛，就要给我们拿出真东西来评测呀。听到此话，我晕了，有点儿像哑巴吃黄连——有苦说不出呀。想我一介书生，哪能随心所欲地买这器那卡？早先确实有一套EZ烧卡器，可那老任又狠了心用啥GBA SP引诱我，于是可怜的EZ便贱卖他人了。无奈！……

可是就在上期截稿不久，笔者收到了电软所寄的上个月稿费。把汇款单上的数目一看，嗨，乐了。这不是我上期还在杂志上念叨的蓝透XG-FLASH可以入手了么？急忙上网摸到www.romman.net，用颤抖的双手（紧张！）订购了一套柠檬黄（GBA蓝透已经转卖他人）XG-FLASH256M，于是从此便惶惶不可终日（我熬夜的血汗钱），幸好不几天就收到了包裹，把玩了好几天。笔者觉得在电软上做个具体一点的GBA烧录卡扩展功能评测还是有必要的。一来可以成全笔者未了之心愿，二来可以让那些双手捧着铁却前怕虎后怕狼尚不敢勇敢作出决定的玩家大无畏地将铁砸向商家和店家，从而光荣自豪地迈上漫漫烧卡之路，如若能收到此效果，笔者定将深以为幸。







## 第一印象

首先说说对XG-FLASH这种烧录卡的第一印象吧（其实也不算第一印象，因之前已在店家目睹了XG），正如上期在《烧卡器导购》中笔者所言，XG的做工赶EZ有些差距（内部构造不提），拿在手里稍微有些轻（只是相对于EZ而言，实际上XG卡带有2-3个D版卡带重），不过颜色相当漂亮，从蓝透的外壳可以清晰地看见洁净整齐的红色的电路板。而上面的两块120纳秒的INTEL-FLASH芯片更象征着其高贵的地位(高昂的价格罢了？）。卡带正面最显眼的当属那颗3.6V可充电电池了，占了卡带近1/3的空间，着实硕大，我相信每一个见过XG-FLASH内部构造的人都不会担心其记忆问题了（爆笑）。

XG-FLASH包括这些东西：一个烧卡器，一个烧写卡，一条USB电缆，一张驱动光盘，还有……（众人惊问：还有什么？）答曰：一个纸盒。

## XG-FLASH安装及使用

将XG-WRITER连接到PC的USB的接口后，WINDOWS会自动安装驱动程序，当系统提示添加驱动时，你把驱动软盘插进软驱即可（也可以到网上下载驱动），更可以用XG资源管理器。需要提醒大家的是：第一次使用软件时会让你设置一个ROM默认路径，以后默认存档就在这里。所以大家要谨慎（不过这是能够更改的）。软件的使用很简单，我这里不多说。还有一个很多人都感不解的问题。有人问我：为什么他在软件中已把某个游戏删除了，而插到GBA上看时那个游戏亦还在？是这样的，实际上假如你只是在软件上删除游戏时而不进行写卡操作的话，你删除的只是软件游戏菜单上的该文件。它在卡带上还是安然无恙的，而只有你用其他的游戏覆盖它才会正在删除它，希望大家明白。

## 游戏烧写

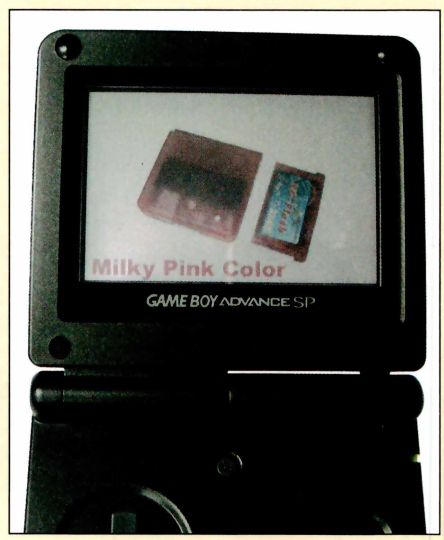
买烧卡器的主要目的就是玩游戏了。我们来看，XG在烧写游戏方面的表现。我一向不遗余力地向大家推荐XG、EZ这两种烧卡器主要是被它们强大的功能所征服，单就烧写游戏上讲，它们的优点就突显无疑。首先，XG分配游戏空间上非常“实事求是”，也就是说，一个游戏有多大就分配多大的空间。这样就很好呀，而有些烧卡器就比较死板了。举个例子说，假如一个游戏有50来M，XG会只给它分50来M的空间，而有的烧卡器呢，还是会把它当作64M的游戏对待，这不浪费了吗？

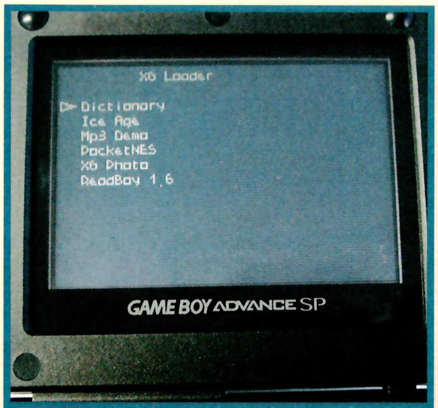
而记忆问题上，XG无论128M还是256M都拥有2M的记忆空间，而且还可以手动分配每个游戏的记忆空间，比GBAFA好多了，GBAFA的512M所用记忆空间和其256M产品用记忆空间一模一样！难怪有人吵不够用了。烧写游戏的时间也是评价一款烧卡器的重要指标，我用一个64M的游戏测试，以秒表为工具，最终得出XG-FLASH烧写一个64M的游戏所需时间为1'48"之结论，而同样大小的游戏智慧宝盒需要6'22"左右。GBAFA则要3'51"。若将256M空间烧满则花了6-7分钟。应该说算快了。

## 兼容性测试

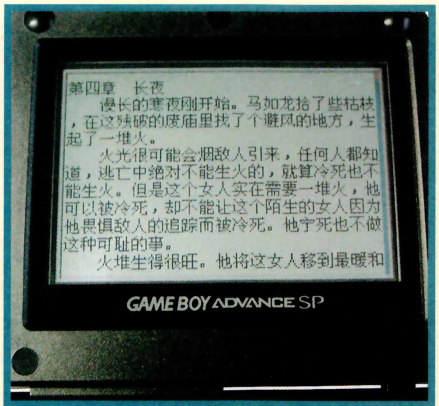
大家都知道，GBA有三种记忆方式：SRAM，FLASH，EEPROM，那么XG-FLASH能否完美兼容它们呢？我找了这么三个游戏：F-ZERO赛车，光明之魂中文版和超级玛丽，它们分别对应上述三种记忆方式。将它们烧到卡里，用GBA一一测试。结果令人欣慰，这三种记忆方式XG-FLASH通吃，而口袋妖怪用EZ-Client 1.08版软件可记忆，FFTA用最新EZ2.00版软件可记忆。

综上：我们大可不必担心烧录卡的兼容性，网上不断更新的软件是其生命持久的源泉。不过，XG自身目前似乎没有再为XG1升级软件？——但在其官方网站www.xgflash.com上却不断有XG2的进展公布，据说目前已经可以完美支持所有的EEPROM/SRA和FLASH的记忆模式，并且对FLASH





测试用XG卡的功能选择菜单



READBOY可与施柯昱联系购买



天语玩这个算是早的，你也可以



用GBA听歌？MP3！



XG-FLASH兼容FFTA



有烧录卡你就能看电影

的支持超越了XG1代，像SONIC1/SONIC2/FFTA/口袋妖怪红蓝等需要各种特殊记忆方式的游戏，不需任何补丁就能马上运行并完美存盘，而目前XG1代不打补丁是不能存盘的。

还有要提一下一个能把GBA的小宇宙提升至极限(爆笑)的软件 – POGOSHELL 也走近了XG2的身边，以下是XG官方网站的原话："2003-03-07 – GBA的操作系统 – POGOSHELL的XG2支持模块接近完成！目前已进入最后测试阶段，下星期我们就会把POGOSHELL在XG2上运行的画面拍成DV并公开！"可以说，XG2如果能如期推出，可能会改写国内烧录器的历史！

## 实战演习

以前电软从没登出用烧卡器的实拍图片，只是包括我在内的一些朋友把"如何使用软件"这一过程的图片公开。这次笔者冒死借用DC数码相机将自己用GBA SP玩游戏及实现周边功能如看电影、小说、图片、听音乐、玩FC模拟器等的自拍清晰照片向众读者奉上，希望大家对烧卡器之霸道行为有一个比较直接的了解，做到心中有数。

如图——

用GBA SP看电影
用GBA SP看小说
用GBA SP看图片
用GBA SP听MP3
用GBA SP玩FC游戏
用GBA SP查单词
用GBA SP玩汉化游戏
用GBA SP玩口袋妖怪
……等等。
(更多内容可参考WWW.XINGA.COM)

## 后记

笔者的这个测试来得晚了些，截稿时惊闻XG2即将发售。不知是真是假。若其实物发售后与网站公布的信息相同，那无疑是国内一颗重型炸弹！不，也许是最强的烧卡器。

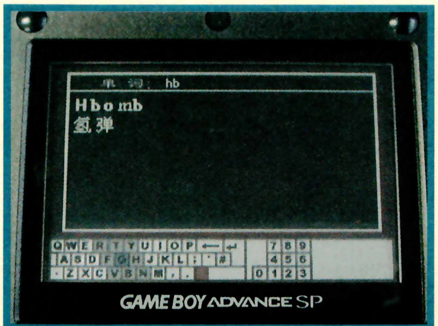
在产品未出来之前任何人也不敢下定论，所以我们只有静候XG2的发售。

**电击光盘准备与科普园地互动**

天语：有关让硬件部分进入影像的设想，从这期杂志开始初实践，希望大家喜欢。

可惜，很多东西，比如尤娜二丁拳铳、机战HARO玩偶、GBA周边……要以后上镜。

下期电击光盘会收录大家感兴趣的USB手柄转接器或是机战SLG专用控制器等日本货。



以前介绍过的用GBA查英文



用XG可以对应FFTA存档



XG卡支持EEPROM

文：DieGame.com 红发二阶

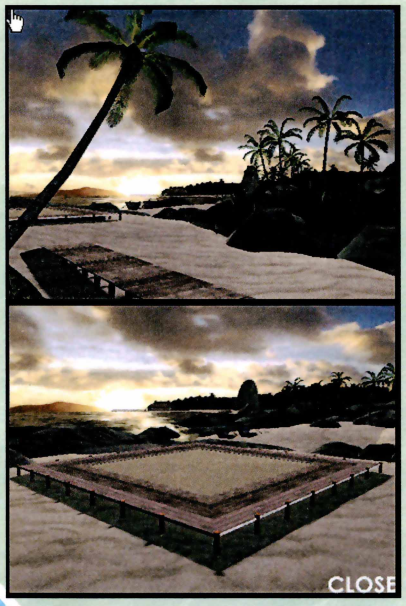
# VF4EVO 王者的游戏

大概天下最难写的攻略就是vf的了，提起笔，发觉简直就是无从下手。攻略首先必须是“有用”的东西，但那些晦涩难懂的术语几乎让人提不起一点阅读的欲望，尽管在这背后，蕴藏了多么深不可测的智慧和无限的魅力，罗列数据一定不是读者想看到的。所以这样的文章也许应该更倾向于一种来自经验和经历的陈述。




## ~影丸~

这是个有颇多争议的角色，初学者肯定觉得影丸很赖，常常费了半天劲，已经胜券在握了，被影丸一个弧延落破灭了希望。但这仅限于解投能力不强的新手，如果影丸的对手是经验老道的玩家，那弧延落简直就成了影丸的包袱。防住了只有投技反击确认的招时是最困惑的时候，八帧的机会转瞬即逝，不用投技，就白白放过的反击的机会，给对手占了个大便宜；用投技则十有八九被正在移动解投的对手拆掉，特别是弧延落，被拆解之后还是大不利。影丸的得意技竟成了自身的一道枷锁，拘泥于利用弧延落来一发逆转是不明智的，而且可以说是一种游戏意识上的落后。现在已经不是十几年前你一拳我一脚的时代了，攻守的转换往往发生在瞬间。胜利的天平，仅是在几十分之一秒间摇摆。在竞争如此激烈的vf世界中，影丸的使用者要想立于不败之地光靠一套4P+G后的大威力连招是远远不够的。




## ~扬击~

取消vf4中影丸的中距离强力牵制技岩斩破，取而代之就是“阴 扬击”（下蹲状态中3P）。在evo中，这是影丸的主力技之一。虽然较之岩斩破，扬击在攻击距离上大大缩短了，但是在近身战中则能发挥极大的作用。首先这个一个被防御后反击不确认的招式，出招速度又仅次于肘；而且在counter和硬化counter时都能使对手浮空，浮空之后除了lion比较不确定外一般都能追加“风刃里水车”（2P+KK），而这招又是下文将提到的展开背面攻击的重要手段之一。实战中，闪避后扬击是一种有效的以守转攻方法，2P击中后也可以用扬击和投来给对手二择。因扬击的出招速度快，2P普通击中时，对手返以2p也可以用扬击击破。而如果2P被防御，则可利用11来拉开和对手的距离，再出扬击，当然在vf里没有绝对，一成不变的套路总有应对的方法，对于11后扬击容易被一些判定距离比较长的招数，如结城晶的扬炮和膝之类的招数击中，所以任何连携都至少要有二种以上的变化，2P被防之后还可以用448的后退闪避来交替使用，448如闪过了对方的攻击，则又可回到用扬击或投技来二择的进攻上。

## ~十文字~

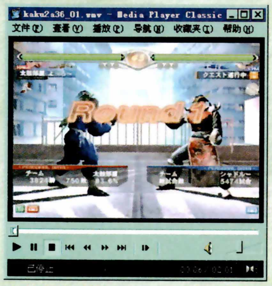
“构ぇ”（构）这个概念是从vf4时代开始导入的。很多角色开始拥有不止一种的构，在进入区别于平常状态的构时能使用一些特殊的招式。影丸的十文字构中的招式不是很多，而且不能防御，所以很多人在使用上也仅仅是浅尝即止，用一下马上收招，变回普通状态。但，也许你就错过了很多获胜的机会。日语的“构ぇ”一词的另一种意思是“精神上的准备”，可能这只是笔者断章取义的臆测并非sega的本意，但这确实提示了人们，在使用影丸的十文字构时，你是否做好了“精神上的准备”了呢？如果还是以普通状态的思路来思考，那无疑将大大折损十文字构的威力。首先，作为一个影丸的使用者，必须熟悉影丸的招数中所有可以派生十文字构的方法，以及全部十文字中变回普通状态的方法。这是基础中的基础，至少可以做到来去自如。其次，了解十文字中的所有招数的性能和作用。虽然是简简单单的几个招，但是不久你会发现用它们几乎可以用来应对大部分的情况，而且多数技被防以后没有确定的返技。很多实战中的僵局都能通过十文字来扭转，这是最重要的一点，在进入十文字构以后，要用十文字的思路来看待眼前的情况。因为十文字中的影丸已不是普通的影丸了，水月炮（十文字中P+K）的强大“捌き”（破招)能力可以化解大部分常规套路，飞猿（十文字中K+G）及击中后的强力连击使对方不敢轻易点2P……所以，在最初使用影丸的阶段，于对战中频繁使用十文字，体会其中的性能是十分重要的。十文字是影丸重要的生存手段，如果它是你以前所忽视的那么从现在开始就学着去使用它吧。每次从机房酣战归来，不要忘记回想一下，今天你“十文字”了没有？

● 参考：明王阵的使用。在十文字构中，不输入任何指令可以自动“捌き”一些上中段P技，这也可以说是没有防御的十文字构中的一种防御手段吧。这招在evo中有很大的改进，即在普通状态下输入P+K+G进入十文字的指令后很快便能拥有“捌き”能力（15帧，长短相当于扬击的出招时间）。也就是说，在一些特殊的情况下这招可

以作为上中P的返技来使用。一般在中距离，读出对手要以小拳一类的招开道来进攻时，便可以预先按P+K+G进入十文字，此时对方如出拳必会被莫名其妙的驾掉，如未出招，则在45帧后便可进入十文字，以构中的招来应对对手的变招。当然这招也要冒被对方其他招数打掉和摔投的危险，因此在十文字未形成前做好解投的思想准备可以把风险降到最低。

注：中了明王阵以后，旋蹴（2K+G）是确定的追加技。

## ～背后～




↑左为日本第一KAGE"太鼓部屋养老影"，公认的顶级选手。

在所有角色中，影丸的背后攻击是比较丰富的，并且拥有大量的能进入背向状态的招数，在此统称为转身技。除了常规的44类的招式外，小太刀拔（4K）是很重要的手段之一，因为之后还有龙尾蹴（4KK）可以二择，所以很便于开展背后的攻击；扬击之后的确定连击"风刃里水车"（2P+KK）之后也是背对对手，此时对方如果受身，则可以用背后的招数来攻击起身的对手，更有迷惑性的是流影脚的取消（66KG）等等，在熟悉了影丸的招式后，能找出许多能展开背后战的机会，在此不一一详述，有待玩家自行探索。在这些背后攻击中，半月蹴（背后2K）是快速下段技；阴旋风蹴（背后先行输入9K，这个9K是指对手方向的斜上方）是能破对方下段的中段技；对付想移位的对手就用　霞（背后P+G）；还有特殊移动技天狗（背后P+K+G）能如沙拉一般越过对手的头顶，这招如按住P+K+G还能派生十文字……战斗中不时的背对敌人能给对手造成很大的心理压力（—_—b），看到背着身的影丸贸然进攻的人无不例外的会被重创之。

● 参考：在evo中，十文字构如果是背对对手，还能使出一些十文字中的背后攻击，击中后会有意想不到的效果。但是十文字怎么背对对手呢？试试浮霞（42P+G）之后在倒地的对手旁空挥一下螺旋（4P）这个小技巧就会明白了。

## ～龙颚破～

很难形容236K是一个怎样的招式。简单的说是个类似倒立动作的可蓄力中段技。多数人认为这个是废招，但是影丸的普通套路已经路人皆知了，高手对于弧延落很轻松的就能目押解头，再不出奇招如何致胜呢？况且，在进入evo之后，为了鼓励玩家使用这招，普通龙颚破的收招硬直已经调到和满蓄力状态一样了。而且可以在前转和后转以后使用（指令与普通的不同，为41236PK+G或63214PK+G，当然也可以前转后转n次以后使用……），蓄满力的龙颚破（236K按住K不放46帧）是十分可怕的，首先同其他角色的蓄力技相同它能破坏防御，不过谁要是想反击未遂（因为蓄力后影丸属于下段状态，很多招数容易打空）被counter击中的话威力可是十分惊人的，之后的高浮空又可以派生各种空中的追击。前转或后转之后的龙颚破灵活运用的话也有相当的威力，最直接的应用就是对手起身时，故意靠近诱惑对手出起身攻击，然后利用后转龙颚破躲过起身攻击再击中对手。

● 参考：龙颚破最大的不利一是出招速度慢，二是属于直线攻击，熟悉这招后便能轻易的闪避掉。针对这个弱点，龙颚破收招能起到一点弥补作用。初学者会觉得这个招的收招不易使用，其实关键就在于必须是进入畜力状态了按G收招才有效，直接236KG是不能收招的。但要注意的是畜力时间太长也不能收招。另外还须注意的是必须近距离使用，否则招数出空会留下很大的破绽。总之，要活用龙颚破的最速，蓄满和收招。

## ～弧延落的陷阱～

说到最后，弧延落最大的作用还是把对手ring out来不战而胜。为了达到这个目的，就必须了解evo中场地的构造。三大类场地：全封闭，半封闭，全敞开。部分的半封闭场地在四角有全敞开的部分。全封闭的当然是无非日ring out，但是利用壁还是可以来出威力十分惊人的连击。全敞开的场地如果影丸一开始便退后很容易引起对手的戒心，所以如果想使用ring out战术必须且战且退，不露声色。一般来说，较轻的角色过了影丸开局站的这个位置基本上就有被ring out的危险了。半封闭的场地比较特殊，壁可以破坏的要善于利用打出的缺口，另外还是轻量级的角色必须注意，虽说有半堵墙可影丸仍能在离版边有一定距离时就能至人于死地。虽说弧延落已经用烂了，实战中几乎被对手防死了，但如果完全放弃使用影丸便吃了大亏。很多时候要学会利用对方惧怕弧延落的心理，以此招的震慑作用来发挥其他投技和打击技的威力。

↑右面背刀的，就是日本第一陈洛BIAGU。




## EVO格斗场地大小一览

**16米**：aoi，jeffry，lau，kage

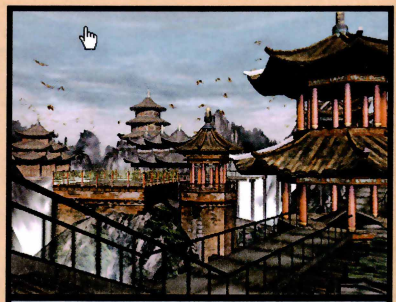
**12米**：akira，jacky，leifei，lion，shun，sarah

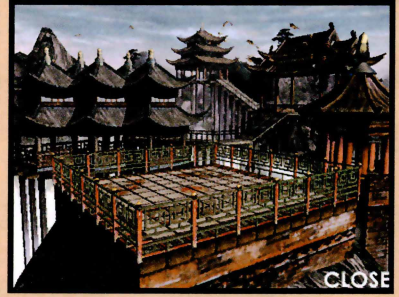
**10米**：wolf，venessa，pai

16米场地均为全开放场地；

12米的除了舜帝的是全封闭场地外其他均为半封闭场地，jacky和lion的场地壁破坏不能，四角有全敞开部分；

10米场地均为全封闭，壁破坏不能。






## 后记

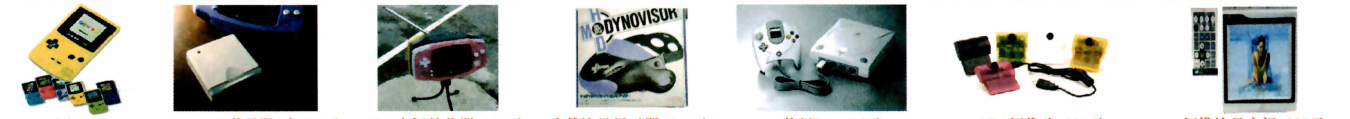
纵观日本vf界，影丸出名的高手多如过江之鲫，这从本次格斗新世纪2的地区大赛上影丸的使用率第二便可以看出。很多人就靠影丸的小拳和肘和投技便能独霸一方，但真正喜爱影丸这个角色的玩家应该是致力于用出影丸特色的人。很多影丸研究的网站在弧延落的板块都有威力型连击和魅力型连击两个部分，后者就是挖空心思研究弧延落后能跟的千奇百怪的连击，有的不仅没有什么威力，甚至能被对手返技，但是他们仍乐此不疲，只为能让使用影丸变成一种乐趣。记得在地区大会上有一位使用影丸的选手，虽然最后没能出线，但是给人留下了很深的印象。影丸开局便是一个原地的十文字，引来观众哄堂大笑，对局里更是使出影丸的浑身解数，招式富于变化，自然这样的影丸败在了JACKY的实惠铁拳下，但这种有自己风格的打法值得学习。以上只是对于影丸这个角色招数的简单描述，角色真正的魅力需要玩家通过实战来体会，融入个人的理解，倾注所有的感情，才能将角色用得栩栩如生。

# 专业邮购 北京信宏威达游戏集团

汇款地址：北京100077信箱5分箱 收款人：信宏威达
邮编：100077 咨询电话：010-87251022/66/88




GBA 490元 | PS2完美直读 1590元 | XBOX完美直读 1820元 | PSONE 450元 | NGC 1380元 | MP3/CD/VCD/随身听 380元 | 新款GBA SP 790元



GBC彩机 350元 | GBA128M烧录器+卡 350元 | GBA电视接收器 230元 | 头戴液晶显示器 890元 | 美版DC 620元 | GBA摄像头 320元 | 便携液晶电视 380元

## 功能简介

### CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机（电脑）连线、GB游戏。免邮费！同类产品国际市场售499美元。（数量有限欲购从速）



790/套

信宏威达集团独家代理价

1. 数码照相机功能——60万像素，可加背景、修改
2. MP3功能——任意下载，中文显示歌名
3. 掌上图书功能——图书浏览，自动翻页，任意下载
4. GB游戏功能——兼容市场上所有GB游戏
5. FC模似器功能——自带模似器，游戏电脑下载
6. 无线收发E-mail——可插入图片
7. 掌上商务通——具备掌上PDA所有功能
8. 手写笔输入——中英二种字体识别
9. 连接手机发送自拍照片——支持彩信业务
10. WindowsCe系统——具备电脑所有的功能
11. 录音功能——最长储存一小时录音
12. 记事本、计算器、Excel功能、换算器
13. 卡拉OK功能——合成录音播放
14. 数码摄像机功能——最长可摄录30分钟
15. 电影功能——兼容MP4，MPG格式电影

### 特价套餐

| | | |
|---|---|---|
| A：PS2套 | 39001主机+完美直读+双振柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏 | 1790元 |
| B：GBA套 | 主机+充电器+包+GBA卡任选一盘 | 570元 |
| C：PSone套 | 主机+便携液晶屏+充电电池+双振柄+8M记忆卡+游戏 | 790元 |
| D：SS套 | 全新JVC土星+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏 | 370元 |

套餐邮费40元单机30元GBA及配件10元

DC－MP4解压卡 99 DC中文上网器 190 PS2原装记忆卡 118 90万像素日本原装相机 490

特价3D立体电子眼镜100元免邮费

### 其它

规格：12×8×3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010－87251088，大宗要货：13051007188
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/32M/64M/128M内存（买卡免费赠送游戏、图书、歌曲）390/490/590/790元电脑读卡器190元，系统资料、游戏、恢复光盘90元。

现在购买，免费赠送：手机号码查询系统，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS

**声明：本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。**

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏） | 1250元 | WSC/WSS神奇天鹅（均送卡） | 330/200元 |
| NGC松下DVD（双手柄、记忆卡） | 1550元 | 任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机（送所有游戏） | 880/430元 /320元 |
| DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏） | 450元 | DC / PS / SS拆件机 | 80元 |
| PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） | 320/390/340元 | MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） | 260元 |
| GBA（送卡） | 370元 | 便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） | 310元 |
| NGC（手柄、电源） | 950元 | PSone 便携液晶屏 | 270元 |
| 3DO（双手柄、游戏） | 320元 | PC原装罗技方向盘 | 220元 |
| SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏） | 300元 | PS2/PS双人震动大摇杆 | 100元 |
| GBC/GBP/GB/GG/SEGA游牧民手掌机（均送卡） | 280/140/100/250/290元 | SONY原装CD（线控耳机） | 230元 |

关注网站您将得到意外的收获

# 长沙火星

网站：www.mars-game.com

网上查询(包裹,汇票,商品图片,行情)

**邮购．批发．零售 维修**

DC模拟PS模拟器精装黑碟 25元

◆SS主机全新+原装3D手柄+摇杆=400元（主机三月包换，一年保修，在本月内购买免费赠送，原装VCD卡一个）

全国独家推出




◆DC正版全新软件，全国最低价！
◆GBA及世嘉16位卡厂价直销
◆维修配件齐全，实力湖南第一

◆DC/SS/PS 软件10张以上3元，以下5元，PS2 5张以上5元，以下8元；XB 5张以上12元，以下15元

◆GBA背光组/原装 ￥140/300 ￥150；NH3/NH2 ￥100
◆PS2直读芯片（送清晰改机彩图）：◆PS2 全区DVD播放故事引导碟40
原版美赛亚2 ￥280，仿美赛亚2

重点推荐：1. NGC生化危机0原版（附送记忆卡）380元 数量有限，2. NGC索尼克限量100元。一、奥林巴斯62寸立体投影眼镜，可接任何游戏主机，每幅2900元其它型号电询；二、PS2中文金手指已到货（任何机型通用，必须主机改了直读才可使用，并且不管在任何主机上，及任何改机芯片用此金手指卡，都可运行D9的游戏碟及修改密码）每套80元；三、生化危机3故事漫画大全20元。

**GBA SP配件**
耳机 15 耳机转接器 15 保护膜 15
转接电池 15 精装包 25 蓄电池板 80

**主机类**
PS2 3901、39006原配制 +美赛亚直读+高档电源 + 5张碟 = 2000元
GBASP(颜色自选)每台860元 NGC原版：实况足球6 430元
小型PSOne100、102、103型号为B+原v振手柄+Av线+原装电源+10张碟=700元（免费保修1年）
世加16位MD+双手柄+Av线+电源+制转=90元（卡带上千余 种，文字卡一律35元，其它类型卡20元）
NGC原配制颜色（橙、黑、兰）自选十Av线十原手柄=1480元 GBA 540元 GBASP 1000元
小型PSOne100、102、103型号为A原振手柄+Av线+原装电源+10张碟=600元（免费保修３个月）
XBOX加微软直读+电源+Av线+原装手柄=2050元（如加英国直读1950元）

**PS2原版区**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 拳王2000 | 370 | 格兰蒂亚 | 120 | NBA2002 | 120 | 零 | 250 | 湾岸赛车 | 120 | 雷格亚传说 | 200 | 生与死(美) | 98 | 空中飞行表演(美) | 70 | | |
| 合金装备2(实体) | 390 | VR战士4 | 130 | 实况足球六 | 420 | 云斗罗 | 350 | 新宿24小时(带立体摄像头) | 300 | 铁拳TT(美) | 70 | GT赛车3代(美) | 80 | 太空战士X－2 | 420 | | |
| 郑问三国 | 100 | 猛将传 | 300 | 卡通王国 | 120 | 实况足球俱乐部 | 100 | 网球2K2 | 150 | 海豚(美) | 70 | 太空频道5(美) | 70 | 太空战士X－2(限定版记忆卡) | 280 | | |

**MD（世嘉16位卡）智力卡（MD卡齐全，欢迎邮购） 欢迎邮购客户免费索取各种节目单（自备信封邮票）**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 吞食天地3 | 32 | 大战略 | 30 | 帝国王朝 | 32 | 新光明力量2 | 32 | 航空霸业 | 40 | 大航海2 | 32 | 爆笑三国 | 32 | 太平记 | 50 | 太阁立志传 | 50 | 三国演义 | 32 | 新乞丐王子 | 32 | 信长野望 | 32 | 独立战争 | 32 | 特殊部队357 | 45 |
| 水浒传 | 32 | 梦幻模拟战2 | 30 | 大战略2 | 30 | 悟空外传 | 30 | 大富翁 | 30 | 杨家将 | 30 | 梦幻之星2 | 32 | 巫术神界 | 32 | 三国志4 | 32 | 三国列传 | 30 | 魔法师传奇 | 45 | 台湾大亨 | 50 | 皇室血裔 | 32 | 十二人街霸 | 15 |
| 封神榜 | 32 | 港都少年 | 50 | 太空战士 | 32 | 成吉思汗 | 40 | 大航海1 | 32 | 超级大富豪 | 40 | 太平洋争霸战 | 50 | 梦幻之星3 | 50 | 三国志5 | 32 | 伊苏国3代 | 50 | 织田信长 | 32 | 阿Q连环炮 | 45 | 新石中剑 | 50 | 魂斗罗II | 15 |

**高价回收** 薄GB/120；厚GB/50；彩GB/250；GBA/320；PS1001型5000型/200元；PS5501以上型号/230 ；PS旧光头/20元（要求：GB液晶无损坏，PS至少能读1张碟）

**GBA卡类**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | GT3 | 40 | 索尼克 | 40 | 沉默的遗迹（中） | 45 | 游戏王4 | 40 | 逆转裁判 | 40 | 俄罗斯方块 | 23 | 黄金太阳（日） | 38 | 信长之野望 | 40 | Q版赛车 | 23 |
| | | 玛莉2 | 23 | 魔法假日（中） | 45 | 游戏王8 | 85 | 洛克人3 | 40 | 罪恶格斗X | 40 | 樱国之魂 | 23 | 游戏王5 | 40 | 越野摩托车 | 23 | ZOE | 40 |
| 风之少年2 | 23 | 钻地小子1 | 23 | 龙战士2 | 23 | 指环王双塔 | 85 | 空中力量2 | 23 | 钻地小子2 | 23 | 皇家骑士团（日） | 40 | 头文字D | 40 | 麻将风云（中） | 45 | 星之卡比 | 40 |
| 死亡弹珠台 | 40 | 指环王1 | 40 | 风之少年RPG | 85 | 超时空要塞 | 40 | 狂野丛林 | 23 | 换装迷宫2 | 43 | 实况足球6 | 40 | 上海麻将 | 23 | 维京人 | 40 | 召唤士的血统 | 40 |
| 炼金术士玛利 | 40 | 正邪幻想曲 | 40 | 铁拳 | 40 | 关键报告 | 40 | 黄金太阳2 | 85 | 游戏王8 | 85 | 沙罗曼蛇 | 23 | 流星花园（中） | 40 | 魔法封神 | 40 | 最终幻想战略版 | 85 |
| 机战O（中） | 40 | VR拉力3 | 23 | 索尼克2 | 85 | 银河之星（日） | 40 | 游戏王6 | 85 | 幽灵夺不屋 | 85 | 怪兽公司 | 23 | 龙战士1 | 23 | 大富翁 | 23 | GTA2 | 23 |
| GT1 | 40 | 玛莉3 | 23 | 沉默的遗迹（日） | 40 | 三国志（中） | 40 | 怪兽之门 | 40 | 钻地小子A2 | 40 | 黑色细胞 | 40 | 游戏王7 | 85 | GT2 | 40 | 海贼王2 | 43 |
| 玛莉1 | 23 | 钻地小子A1 | 40 | 魔法假日（日） | 40 | 洛克人2 | 40 | 拳王EX | 40 | 黑暗遗产 | 40 | 皇家骑士团（中） | 43 | 职业电单车 | 23 | 换装迷宫2 | 43 | 勇者斗恶龙2 | 43 |
| 炸弹人兰 | 40 | 黄金太阳（中） | 45 | 萨尔达传说 | 40 | F14战机 | 40 | 泡泡龙 | 23 | 中央大战记 | 40 | J联盟足球 | 40 | 李小龙 | 45 | 电梯大盗 | 40 | 超人 | 43 |
| 真女神转生光.暗 | 40 | 洛克人1 | 40 | 真人快打 | 85 | 七龙珠 | 40 | 换装迷宫2 | 40 | 迪士尼足球 | 85 | BASS钓鱼 | 40 | 007夜火 | 40 | 宇宙大作战 | 40 | 口袋红蓝中文 | 43 |
| 机战R（中） | 45 | 拳王EX2 | 40 | 蜘蛛人 | 40 | 银河之星（中） | 45 | 大战略2 | 40 | 雷鸟战机 | 23 | 坏玛莉2 | 40 | 龙战士3 | 23 | 机战A（中） | 40 | | |

**DC原版碟（全新原装，均有现货，批发价另议） DC原装全新莎木限定版主机全套600元**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | 大雪战 | 50 |
| 刀魂2 | 8 | 炼金术士1+2(限) | 20 | D之食卓2(4CD) | 32 | 梦游美国2001 | 15 | GT赛车(限定版) | 20 | 青之六号 | 30 | 梦幻之星II | 65 | F1方程式赛车 | 15 | 足球特大号 | 100 | 火焰圣母限定版 | 50 |
| 超音鼠I | 8 | 火爆拳击限定版 | 15 | 超能力大战2012 | 12 | 拳击2000限定版 | 20 | 黑白棋 | 15 | 高达在线 | 10 | 海豚 | 20 | 超时空要塞M3 | 25 | J联盟足球 | 50 | 疯狂的士 | 100 |
| 世嘉十项全能 | 25 | 威力网球 | 15 | 格兰蒂亚2(限) | 20 | 橄榄球2L | 12 | 大战略1永久珍藏版 | 80 | 梦幻骑士（限） | 35 | 百剑限定版 | 200 | 东京巴士限定版 | 120 | VR射手2000 | 80 | 枪刺(双人过关) | 70 |
| 七月july | 100 | AIR | 20 | 阿卡蒂亚 | 240 | VR特警2 | 100 | C21特警（AVG） | 30 | 龙角骑士 | 50 | 超音鼠II | 15 | 井上凉子 | 25 | 地狱战士 | 30 | 霸王战纪 | 50 |
| 格兰蒂亚2 | 8 | VR战士3 | 14 | 太空频道5 | 15 | 世嘉拉力 | 15 | 神机世界 | 18 | 梦幻之星I（限定版） | 25 | 法拉利赛车 | 20 | 疯狂过山车 | 18 | 恶魔召唤师2 | 60 | 魔法小樱 | 30 |
| 超音鼠II限定版 | 15 | NBA2K篮球 | 15 | 阳光少女 | 30 | 围棋 | 15 | 花札 | 15 | 街头喷射小子 | 18 | 电脑战机 | 25 | 光明与黑暗 | 20 | 清色宝贝 | 25 | 格斗之蛇 | 80 |
| 樱花大战4 | 82 | 真人杀人事件3CD | 35 | 棒球2K1 | 15 | 温泉2 | 20 | 梦幻天使 | 20 | 大战略2001限定版 | 260 | NBA2K1限定版 | 100 | 樱花花组大战限定版 | 45 | 蓝刺 | 80 | 电车GO | 50 |
| 世嘉钓鱼 | 25 | 学级王 | 20 | 僵尸复仇(双人过关) | 100 | 死亡之屋2 | 30 | 百兽之王 | 15 | 恋爱物语2CD | 40 | 超钢战纪 | 25 | 春雨曜日 | 25 | 心跳回忆2限定版 | 80 | 罪恶格斗X | 80 |

**配件类（EZ－FLASH 湖南总经销 128M－－420元；256M－－650元；XG－FLASH 128M－－380元，256M－－620元）**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GBA超薄可调灯(自动感应)/夜光屏/电视转换器 | 35/165/300 | PS2 GT Ⅲ方向盘/力反馈方向盘 | 145/240 |
| GBA仿原装厚镜面/保护膜/保护套/机壳 | 8/5/7/40 | PS2电源90W/200W铁盒/250W铁盒 | 30/45/85 |
| GBA车充/冷光管/二头/四头对战线 | 20/10/8/10 | PS2主板（元件均有）/发光管/数据线 | 200/40/30 |
| GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包 | 8/9/8/14/25 | PS2中文金手指/复位出仓信号线 | 70/ 25 |
| GBA高效套充 200毫安/600毫安/1200毫安 | 15/20/28 | PS2铝合金手提箱/记忆卡不锈钢盒 | 80/15 |
| GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳 | 126/20/30/5 | PS2风扇/手柄插槽/原装电源板 | 50/80/150 |
| GBA白光灯/伸缩灯/蛇头灯/鹰灯/可调灯 | 10/15/18/25/15 | PS光头翻新（效果跟全新光头相当） | 60 |
| GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机 | 2/10/12/5/10 | PS,Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换） | 150/200 |
| GBA/GBC/GB/GB（厚）导电胶 | 20 | PS，Psone原装记忆卡 30/25，Psone5.6液晶屏 | 550 |
| PS2全新原装光头/拆机光头（注明机器型号） | 400/260 | PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器 | 100/5/17 |
| PS2全新原装手柄/组装手柄/四分插 | 100/25/46 | PS震动枪/退镗枪/电机线/飞行摇杆 | 55/80/5/50 |
| PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡 | 140/120 | PS原装鼠标/原装AV线/PDA | 35/8/85 |
| PS2原装5.1声道光纤线/制转 | 80/25 | PS,Psone组装/原装普通手柄 | 5/18 |
| PS2原装/组装 S端子线/原装/组装 分量端子线 | 80/15/15/175 | PS,Psone组装/原装震动手柄 | 20/43 |
| PS2原装支架/太10闪光支架/普通横竖支架 | 40/35/10 | PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡 | 8/18/30/70 |
| PS2法拉利手柄/驱动IC5815,6664 | 40/35 | PS大/小格斗手柄18/10 Psone原装/组装电源 | 35/25 |
| PS2原装/组装 遥控器/遥控手柄 | 140/25/180 | PS，Psone中文金手指卡 | 25/50 |
| PS2震动退膛大枪/震动手枪/VGA | 95/75/215 | PS光头支架/数据线/延长线 | 30/15/4 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PS C4977，C4507场效应管/原装透镜绕阻一体化 | 20 /40 | XBOX原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器 | 265/195/200/250 | SS 3D原装手柄/组装手柄 | 40/9 |
| PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油 | 15/5/8/7 | XBOX组装手柄/S端子线/分量线/RGB线 | 45/15/15/15 | SS光头JVC/三洋/AV线 | 88/100/8 |
| PS/SS两用街机大摇杆/双震大摇杆 | 45/60 | XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛 | 20/55/45 | SS三洋/JVC驱动板/直读IC | 70/70/55 |
| PS主电机/小电机/传动齿轮（8件） | 8/20/14 | DC原装光头/光头十座/组装手柄 | 86/130/25 | SS原装电影卡/内存/图像芯片 | 100/30/80 |
| PS四分插/制转/S端子线 | 28/18/10 | DC原装手柄/原装枪/原装鼠标 | 55/70/30 | SS原装光线枪/电源板/制转 | 50/30/25 |
| PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP | 30 | DC原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆 | 80/75 | SS原装摇杆/遥控大摇杆/两用街机大摇杆 | 40/60/45 |
| PS保护电阻（无图像，声境，无振动，记忆失灵） | 10 | DC原装振动包/组装振动包/上网卡 | 50/18/40 | SS普通原装手柄/导电胶/十字架 | 30/2/2 |
| PS原装手柄插槽/光头托盘 导电胶：1 | 60/12 | DC原装记忆卡/原装AV线/S端子线 | 60/10/12 | SS 真8M记忆卡/记忆电池 | 75/8 |
| PS原装/组装电源板 | 35/25 | DC组装2M/4M记忆卡/金手指卡/风扇 | 18/24/45/30 | SS 1M/4M加速卡/金手指 | 30/65/60 |
| PS,Psone无线耳机/直读IC | 50/25 | DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘 | 30/35/68/150 | 超任全新原装动感手柄/3DO原手柄 | 20/20 |
| Psone充电器/改机/免改机VCD卡 | 99/150/185 | DC组装光线枪/手枪/光头驱动片（BA5686） | 60/55/20 | 精品:太八,十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表 | 55/85/45/45/40 |
| PS 北通方向盘III代/手握式方向盘 | 105/65 | DC制转/完美VGA/原装电源板 | 25/35/45 | 精品:皮带表(燃烧战车)/ 卡通表/怀表/情侣单表 | 40/20/40/40 |
| NGC,XBOX,PS2,PS VGABOX | 245 | DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽 | 9/8/50 | 精品:烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/顶链,刀,戒指套装 | 12/45/20 |
| NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线 | 265/115/165/165 | DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机 | 5/1/20/20 | 精品:太8,10记事本/ CD盒(碟包)/ 开瓶器/文具盒 | 30/25/10/20 |
| NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏 | 165/45/640 | DC VCD摇控器/VCDMP3播放器/键盘 | 90/10/50 | 精品:太八,十钱包/打火机/顶链戒指钥匙扣套装 | 20/15/20 |
| NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线 | 12/12/12/12元 | DC电源/原装光头驱动板/保护电阻 | 15/40/10 | 精品:原装奥林巴斯54英寸视频眼镜（高清晰，高声效） | 3200 |
| NGC 4M/8M/16M/32M/64M 记忆卡 | 30/40/50/60/70 | DC图像驱动芯片（6145，6258） | 140 | | |
| XBOX原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器 | 275/100/230 | | | | |

邮费：配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外），邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游 收款人:李宗文 邮编：410003，汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358
交行：60102850649473206 收款人：李宗文 邮购查询电话：0731—4132527 吴小姐：邮购维修部电话：0731—4127175 投拆电话13873117079李先生 广州批发电话13826141906

# 北京博凯利游戏精品邮购价目表

更多优惠 更多惊喜 就在博凯利

款款带给您心动的感觉

**本公司宗旨：** 我们将用最好的商品质量，更优质的服务、更快捷的邮购速度、更好的售后服务、优惠的商品价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！感谢全国玩友对我们的支持！

## 主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器 1850
微软128位X－BOX套餐：主机＋原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张 2100
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线） 450
PSONE：袖珍游戏机套餐：主机＋送双原震动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋金手指＋VCD卡+20款游戏（自选） 650
**PS2代游戏机套餐：39000型/30006型/39004型/39002型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋电源＋AV线＋原支架＋PS2VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选** 2100/2000/1980/1850/1780
PS2代游戏机原配：39000型/30006型/30001型＋原装震动手柄＋电源线＋AV线+完美直读（无需引盘） 1600/1530/1500
PS2代限定版主机37000型(原配振动手柄＋支架＋摇控器＋电源＋AV线＋完美直读）颜色：海洋蓝、透明黑色 2200
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送双原手柄＋电源＋AV线+8m记忆卡+震动包×2+VCD引导＋SS模拟器×1＋DC键盘+DC鼠标＋20款游戏（自选） 680/650/600/550
任天堂：NGC主机＋手柄＋AV线＋电源线+NGC（正版） 1500
**GBASP主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源) 750 颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)**
GBA32位手掌机（原配）颜色：蓝透/蓝/紫/粉透 420
GBA2003限定版＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 银灰 /金色 630
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选 680
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数 350/200/165
GB套餐：GB厚机/薄机/彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 220/240/430

**本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡**

**主机50元/台 GB机20/台 GB套机30元/套 快件邮费**

**本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。**

凡购买任何一款X－BOX/PS/DC/PS2/主机者均送世界杯足球明星玩偶一个可自选，复读机一部/高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。凡购买任何一款GBA/GB主机及套餐者均送太8/铁拳高达人物模型/太8手表一个/世界杯足球玩偶/会员卡一张可自选数量有限送完为止。

## 二手机自选区

PS2套餐：PS2主机＋双震动手柄＋8M记忆卡＋完美直读＋电源＋AV线＋20款游戏自选 1250 型号：39004/30006
PS主机＋双原震动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋PSVCD卡＋摇杆+金手指卡+方向盘+光枪+20款游戏（自选） 410
SS主机三洋光头/JVC光头＋双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋AV线＋20款游自选 260/320
DC主机美版/日版/欧版＋双原手柄＋4M记忆卡＋电源＋AV线＋震动包×2＋金手指+VCD引导＋VGA+开机盘+20款游戏(自选) 400
PSONE机主机＋双原震动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋PSONE包+PSONE金手指卡+书＋20款游戏自选 400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内 400
GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选 280/130/110/230

**主机50元/台 GB机20/台 快件邮费**

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太8腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

## 配件

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DC用超任模拟器 | 55 | DC万用街机模拟器 | 40 | GBA耳机＋收音机 | 30 | GBASP镜面 | 20 | DC万用金手指 | 30 | PSⅡ金手指＋盘 | 110 |
| DC用GBA模拟器 | 30 | PS2、DC模拟器 | 80 | GBA旅行充电电源/充电器 | 35/25 | GBASP耳机 | 30 | DC原装光头 | 120 | PSⅡ原装光头 | 260 |
| DC用N64模拟器 | 80 | PS原装光头 | 150 | GBA彩色机壳 | 50 | GBASP放大镜+摇杆 | 40 | PS120格记忆卡 | 45 | PSⅡ太10原8M记忆卡(限定版) | 130 |
| 万用SS模拟器 | 40 | GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型） | 80 | GBASP万用包 | 30 | GBA攻略全书+金手指+盘(近百种游戏) | 40 | PS2003加强版 金手指书+盘 | 40 | GBA高能充电器(10小时)+收音机立体声双喇叭 | 50 |

注：因版面有限有些配件价格可参照上期广告

## GBA单卡

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA勇者斗恶龙怪物篇 | 80 | GBA口袋妖怪(蓝/红宝石版) | 80 | GBA魂斗罗（PS2版） | 75 | GBA恶魔城2(中/日) | 85/70 | GBA银河之星中/日 | 80/65 | GBAGT赛车3 | 80 | GBA玛丽2代/3代/4代 | 45/50/55 |
| GBA指环王/指环王2 | 75/95 | GBA口袋妖怪(蓝/红宝石中文) | 90 | GBA黑色细胞ZERO | 75 | GBA傲视三国（中文） | 85 | GBA洛克人EXE3 | 75 | GBA红色警戒PS版 | 85 | GBA马里奥2代 | 80 |
| GBA黄金太阳2/中文 | 110/150 | GBA超级机器人大战OE/中文 | 70/80 | GBA拳皇EX2 | 70 | GBA三国志（霸王大陆中文） | 70 | GBA核金弹头EX PS版 | 65 | GBA火焰纹章（中/日） | 95/85 | GBA街霸3 | 80 |
| GBA口袋妖怪(蓝宝石时钟中文) | 90 | GBA机器人大战R（中/日） | 80/75 | GBA黄金太阳(中/日) | 75/65 | GBA魔法假期中/日 | 85/70 | GBA实况62002最终版（PS2版） | 88 | GBA实况足球6 PS2版 | 88 | GBA鬼眼狂刀 | 70 |
| GBA口袋妖怪(红宝石时钟中文) | 90 | GBA机器人大战A（中/日） | 65/60 | GBA皇家骑士团(中/日) | 80/65 | GBA游戏王8 | 110 | GBA美少女麻将中文 | 80 | GBA钻地小子A | 75 | GBA星际争霸 | 60 |
| GBA最终幻想战略版 | 85 | GBA萨尔达(日文版) | 75 | GBA恶魔城(中/日) | 65/60 | GBA光明之魂中/日 | 80/70 | GBA生化危机PS版 | 95 | GBA大航海PS版 | 80 | GBA沉默阻击手 | 70 |

慢件/10元 快件/20元

## 合卡

AK001：玛莉A、快打旋风、洛克人2、索尼克……90
AK010：拳皇EX、铁拳A、尖端GTA、实况足球、街霸2……130
AK007：机器人大战A中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……180
AK009：V拉力3、GT2、恶魔城2、实况6、黄金太阳中文、玛莉2代……180
AK103：光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战R、拳皇RX、2002世界杯……185
AK106：魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士2、街霸EX、胜利十一人……160
AK108：火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危机……185
AK201：梦幻之星、铁拳A、星际争霸、红色警戒、彩虹6号……150
AK205：光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况6、街霸3……150
AK208：口袋怪物、游戏王7、寂静岭、机器A中文、死亡之屋弹珠台……165

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

**邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱**
**收款人：北京博凯利公司 邮编：100053**
**邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）**
**邮购查询、咨询售后服务电话：（010）63274599**
**地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到**

**注：因版面有限新产品可参照上期广告**

**郑重声明：** 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

**快件20元邮费/件**

---

# DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037 传真号码：028-83361193
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051
门市部地址：成都市百脑汇5楼509 电话：028－85433602
邮购查询热线：028－83414399、89010603 投诉电话：028-88069212
邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根，80元以下赠送精美小礼品一份。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

火星电玩 marsgame.com
由火星电玩发起的**火星联盟**
倾力打造**电玩+动漫航母**
为你提供**优质产品+服务**

**乔迁之喜** 由百脑汇405迁至509
全新装修全新感受 新朋老友更上层楼

**夏日送清凉** 活动时间：2003. 4月—8月
凡一次性购买卡通书100元以上者可获赠精美卡通、游戏扇子壹把

## 32开漫画书(以下书籍售价均含邮费)

| | |
|---|---|
| SM001纯情房东俏房客 | 14卷/2合订本 45 |
| SM002银色舞台 | 12卷/2合订本 44 |
| SM003百鬼夜行抄 | 11卷/2合订本 40 |
| SM004天上天下 | 12卷/2合订本 40 |
| SM005龙狼传 | 28卷/5合订本 100 |
| SM006帅气女朋友 | 12卷/2合订本 40 |
| SM007X战记 | 19卷/3合订本 65 |
| SM008神风怪盗贞德 | 7卷/1合订本 25 |
| SM009薄荷关系 | 6卷/1合订本 25 |
| SM010甜蜜告白 | 30卷/4合订本 25 |
| SM011天使红河岸 | 30卷/4合订本 85 |
| SM012天使禁猎区 | 20卷/4合订本 80 |
| SM013美少女战士 | 18卷/3合订本 65 |
| SM014红茶王子 | 18卷/3合订本 65 |
| SM015性感保镖 | 6卷/1合订本 25 |
| SM016恶魔爱神 | 6卷/1合订本 25 |
| SM017恐怖宠物店 | 11卷/2合订本 40 |
| SM018圣斗士星矢 | 28卷/4合订本100 |
| SM019玻璃鞋之吻 | 6卷/1合订本 25 |
| Sm020火王 | 13卷/2合订本 40 |
| SM021Good morning cool | 12卷/2合订本 45 |
| SM022湘南纯爱组 | 28卷/5合订本100 |
| SM023烈火之炎 | 36卷/6合订本120 |
| SM024真假朱丽叶 | 6卷/1合订本 25 |
| SM025神龙之迷 | 38卷/8合订本165 |
| SM026香波球美女 | 7卷/1合订本 25 |
| SM027甜心战士 | 6卷/1合订本 25 |
| SM028DNA | 6卷/29合订本 25 |
| SM029失眠夜晚 | 6卷/1合订本 25 |
| SM030新撰组异闻录 | 6卷/1合订本 25 |
| SM031爱的历险 | 6卷/1合订本 25 |
| SM032就是现在 | 6卷/1合订本 25 |
| SM033双面小魔女 | 6卷/1合订本 25 |
| SM034裸足天使 | 6卷/1合订本 25 |
| SM035OK 女孩 | 7卷/1合订本 25 |
| SM036银之勇士 | 7卷/2合订本 25 |
| SM037思春期未满 | 6卷/1合订本 25 |
| SM038流濑悠宇短篇集 | 6卷/1合订本 25 |
| SM039金田一少年事件薄 | 27卷/4合订本100 |
| SM040恋物语 | 12卷/2合订本 45 |
| SM041偷偷爱着你 | 21卷/3合订本 45 |
| SM042铳梦 | 12卷/2合订本 45 |
| SM043孔雀王(全传) | 30卷/4合订本 90 |
| SM044婆娑罗 | 28卷/5合订本100 |
| SM045龙珠 | 42卷/6合订本125 |
| SM046龙珠GT | 12卷/2合订本 45 |
| SM047鬼神童子 | 12卷/2合订本 45 |
| SM048猫之眼 | 24卷/3合订本 65 |
| SM049少年神驹 | 12卷/2合订本 45 |
| SM050星座宫神话 | 18卷/3合订本 65 |
| SM051足球小将-世青篇 | 18卷/3合订本 65 |
| SM052辉夜姬 | 19卷/3合订本 68 |
| SM053我亲爱的老公 | 6卷/1合订本 25 |
| SM054大国主 | 6卷/1合订本 25 |
| SM055神武 | 6卷/1合订本 25 |
| SM056人间凶器 | 6卷/1合订本 25 |
| SM057H2 | 32卷/6合订本125 |
| SM058火鸟 | 18卷/3合订本 65 |
| SM059五星物语 | 10卷/5合订本105 |
| SM060花冠安琪儿 | 7卷/1合订本 25 |
| SM061通灵王 | 22卷/3合订本 65 |
| SM062高达王 | 6卷/1合订本 25 |
| SM063高达0079 | 6卷/1合订本 25 |
| SM064无限之住人 | 12卷/2合订本 45 |
| SM065人形师之夜 | 6卷/1合订本 25 |
| SM066吸血姬美夕 | 8卷/2合订本 45 |
| SM067吸血姬夕维 | 6卷/1合订本 25 |
| SM068新吸血姬美夕 | 6卷/1合订本 25 |
| SM069夜叉鸦 | 10卷/2合订本 40 |
| SM070玩偶游戏 | 10卷/2合订本 45 |
| SM071火影忍者 | 16卷/2合订本 45 |
| SM072暗之未裔 | 11卷/2合订本 45 |
| SM073闪灵2人组 | 13卷/2合订本 45 |
| SM074东京茱丽叶 | 12卷/2合订本 45 |
| SM075来自远方 | 11卷/2合订本 45 |
| SM076麻辣老师GTO | 25卷/3合订本 65 |
| SM077魔影紫光 | 11卷/2合订本 45 |
| SM078苍之封印 | 11卷/2合订本 45 |
| SM079天地无用 | 9卷/2合订本 40 |
| SM080水果蓝子 | 11卷/2合订本 45 |
| SM081战神 | 12卷/2合订本 45 |
| SM082月光馆物语 | 5卷/1合订本 25 |
| SM083圣者 | 6卷/1合订本 25 |
| SM084DATA | 4卷/1合订本 20 |
| SM085河内由佳利杰作集 | 36卷/6合订本125 |
| SM086辣妹当家 | 10卷/2合订本 40 |
| SM087一吻定情 | 23卷/4合订本 85 |
| SM088冰之魔物语 | 20卷/3合订本 65 |
| SM089GS美神 | 37卷/7合订本145 |
| SM090爱情躲猫猫 | 6卷/1合订本 25 |
| SM091芭蕾舞鞋 | 5卷/1合订本 25 |
| SM092浪客剑心 | 28卷/5合订本205 |
| SM093灌篮高手番外篇 | 10卷/2合订本 40 |
| SM094圣子到 | 33卷/5合订本105 |
| SM095魔卡少女樱 | 12卷/2合订本 45 |
| SM096桔子酱男孩 | 12卷/2合订本 45 |
| SM097功夫旋风儿 | 60卷/10合订本200 |
| SM098犬夜叉 | 28卷/5合订本100 |
| SM099地狱先生 | 31卷/4合订本100 |
| SM100城市猎人 | 35卷/6合订本120 |
| SM101怪奇魅影 | 16卷/2合订本 45 |
| SM102I`S | 15卷/3合订本 60 |
| SM103东京天使保镖 | 19卷/3合订本 65 |
| SM104不思义游戏 | 18卷/3合订本 65 |
| SM105IQ博士 | 18卷/3合订本 65 |
| SM106非常家庭 | 15卷/3合订本 60 |
| SM107乱马1/2 | 38卷/6合订本125 |
| SM108梦幻妖子 | 14卷/2合订本 45 |
| SM109魔法骑士 | 6卷/1合订本 25 |
| SM110东京巴比伦 | 7卷/1合订本 25 |
| SM111+1为爱加油 | 5卷/1合订本 20 |
| SM112少女情怀总是诗 | 1卷/1合订本 12 |
| SM113三叶草 | 4卷/4合订本 40 |
| SM114快感乐园 | 16卷/3合订本 65 |
| SM115绝爱 | 16卷/3合订本 60 |
| SM116尼罗河女儿 | 46卷/9合订本185 |
| SM117封神演义 | 23卷/4合订本 80 |
| SM118齐藤千穗短篇集 | 6卷/1合订本 25 |
| SM119桃花面具 | 6卷/1合订本 25 |
| SM120紫花情梦 | 6卷/1合订本 25 |
| SM121天使之印 | 2卷/1合订本 15 |
| SM122少女革命 | 5卷/1合订本 25 |
| SM123武内昌美短篇集 | 5卷/1合订本 25 |
| SM124芭蕾娃娃 | 8卷/1合订本 25 |
| SM125白色圆舞曲 | 3卷/1合订本 25 |
| SM126她和他的故事 | 14卷/2合订本 45 |
| SM127KISS魔法 | 9卷/2合订本 40 |
| SM128新世纪福音战士 | 8卷/1合订本 25 |
| SM129海盗王子 | 13卷/2合订本 45 |
| SM130蜡笔小新 | 31卷/4合订本 85 |
| SM131足球小将 | 37卷/6合订本125 |
| SM132虚幻彼方 | 11卷/2合订本 45 |
| SM134蓝丝绒战士 | 8卷/1合订本 30 |
| SM136由贵香织里作品集 | 6卷/1合订本 25 |
| SM137人形电脑天使心 | 8卷/1合订本 30 |
| SM138金田一短篇集 | 10卷/2合订本 40 |
| SM139天之传奇 | 70卷/4合订本 90 |
| SM140潮与虎 | 33卷/5合订本100 |
| SM141饭坂友佳子杰作集 | 6卷/1合订本 25 |
| SM142亚里莎 | 6卷/1合订本 25 |
| SM145强殖装甲 | 19卷/2合订本 65 |
| SM146阳光少女 | 3卷/1合订本 25 |
| SM147棒球英豪 | 26卷/4合订本 85 |
| SM148卒业M | 9卷/1合订本 30 |
| SM150公主军团 | 12卷/2合订本 45 |
| SM152源氏物语 | 12卷/2合订本 45 |
| SM153天然少年 | 12卷/2合订本 45 |
| SM154我们的足球场 | 33卷/5合订本105 |
| SM157我爱芳邻 | 12卷/2合订本 45 |
| SM158烙印战士 | 30卷/4合订本 85 |
| SM159探侦学员Q | 6卷/1合订本 25 |
| SM161无赖男 | 14卷/2合订本 45 |
| SM162暗黑破坏神 | 22卷/3合订本 80 |
| SM163天使之心 | 7卷/3合订本 45 |
| SM164棋魂 | 20卷/3合订本 65 |
| SM166怪医秦博士 | 22卷/4合订本 85 |
| SM169福星小子 | 34卷/5合订本105 |
| SM170梦幻恋曲(高濑田香) | 10卷/2合订本 45 |
| SM172害羞草（安达充） | 7卷/1合订本 25 |
| SM174溜冰娃娃 | 9卷/2合订本 45 |
| SM175圣石小子（RAVE） | 22卷/3合订本 65 |
| SM176公主新娘 | 11卷/2合订本 45 |
| SM177仁兽芳烈传 | 13卷/2合订本 45 |
| SM181恋水莲 | 5卷/1合订本 25 |
| SM185银河铁道999 | 17卷3合订本 65 |
| SM186机动警察 | 22卷4合订本 80 |
| SM188精武门 | 5卷1合订本 25 |
| SM189风魔小次郎 | 10卷2合订本 42 |
| SM190天子传奇·秦皇篇 | 28卷4合订本 85 |
| SM191新无敌怪医 | 10卷2合订本 40 |
| SM192鲁蟒天使 | 14卷2合订本 45 |
| SM193妖精国骑士 | 35卷5合订本105 |
| SM195蹦蹦跳跳仙太郎 | 21卷4合订本 85 |
| SM197近所物语（矢泽爱） | 7卷/2合订本 40 |
| SM198NANA（矢泽爱） | 5卷/1合订本 22 |
| SM199未完之月 | 8卷/1合订本 25 |
| SM200非常感应 | 8卷/1合订本 25 |
| SM201夜叉（吉田秋生） | 10卷/2合订本40 |
| SM202影武者德川家康 | 6卷/1合订本 25 |
| SM203罗德斯岛战记全传 | 11卷/2合订本45 |
| SM204变奏天使 | 12卷/2合订本45 |
| SM205圣学员天使 | 12卷/2合订本40 |
| SM206天马血族 | 18卷/3合订本65 |
| SM207芳龄同盟会 | 7卷/1合订本 25 |
| SM209东京爱的故事 | 6卷/1合订本 25 |
| SM210阿基拉 | 全8卷 165 |
| SM211霸王传说骁 | 20卷/4合订本80 |
| SM212人狼草纸 | 5卷/1合订本 20 |
| SM213地雷震（高桥努） | 19卷/4合订本80 |
| SM214出云传奇 | 14卷/2合订本45 |
| SM215佛陀（手冢治虫作品） | 14卷/3合订本60 |
| SM220E级水平 | 3卷/1合订本 20 |
| SM221守护月天 | 11卷/2合订本45 |
| SM223灵猫 | 4卷/1合订本 22 |
| SM224魔法花园（山口美由纪） | 5卷/1合订本 22 |
| Sm225白龙传说 | 14卷/2合订本45 |
| SM226小类人 | 14卷/2合订本45 |
| SM230超时空要塞七 | 8卷/1合订本 30 |
| SM231亚里安（安彦良和） | 4卷/1合订本 25 |
| SM232魔光迷影（赤石路代） | 6卷/1合订本 25 |
| SM233王道之狗（安彦良和） | 6卷/1合订本 25 |
| SM234尼禄（安彦良和） | 6卷/1合订本 25 |
| SM238新白雪姬传说 | 5卷/1合订本 20 |
| SM239神风 | 5卷/1合订本 25 |
| SM240阿尔卑斯玫瑰 | 9卷/2合订本 45 |
| SM241擂台恋曲 | 48卷/8合订本165 |
| SM242梦想一世情（高屋奈月） | 5卷/1合订本 22 |
| SM243放电美眉（亚月亮） | 5卷/1合订本 25 |
| SM244阳光普照（安达充） | 5卷/1合订本 22 |
| Sm245吸血游戏 | 12卷/2合订本45 |

**www.marsgame.com**
**更多产品目录请在网上查询或来电、来函索取**

## 日本名卡通动画DVD9元/张，持会员卡8元/张，邮费15元/次，无论多少。

D001 星辰细雨 1CD
D002 梦幻妖子 3CD
D003 暗黑天堂 1CD
D005-2 灌篮高手电影版 2CD
010-1 乔乔昌险 2CD
D014-1 永尽的华尔滋 1CD
D014-2 G高达TV版 5CD
D014-3 W高达TV版 10CD
D014-5 高达0080 2CD
D014-8 ZZ高达TV版 8CD
D014-13 高在0079TV版 5CD
D014-20 高达0083剧 1CD
D014-7 Z高达TV版 6CD
D014-9 X高达TV版 5CD
D014-11 高达马沙反击 1CD
D014-15 倒A高达TV版 6CD
D014-30 倒A高达OVA 2CD
D014-31 SEED高达 4CD
D017-3 不思议游戏OVA 2CD
D025 饿狼传说 1CD
D029-1 橙露剧场版 1CD
D030 大运动会 2CD
D032 暗黑破坏神 1CD
D035 天空之城 1CD
D037-2 怪医秦博士OVA版 1CD
D038 D N A2 3CD
D058-5 樱花大战活动写真集 1CD
D062-1 幽游白书剧场全集 3CD
D062-2/1 幽游白书TV版第一辑 6CD
D062-2/2 幽游白书TV版第二辑 6CD
D062-2/3 幽游白书TV版第三辑 6CD
D062-2/4 幽游白书TV版第四辑 6CD
D069-1 X战记剧场版 1CD
D069-2 X战记TV版 4CD
D076-1 真.孔雀王 1CD
D074 梦幻街少女 1CD
D082-2 超时空要塞加强版 2CD
D082-4 超时空要塞(太空堡垒) 3CD
D082-8 超时空要塞OVA版 1CD
D089-4 龙珠热血热斗 1CD
D089-5 龙珠神龙传说 1CD
D093 龙猫 1CD
D099 百变狸猫 1CD
D103 圣传 1CD
D106 风之谷 1CD
D109 魔法提琴手TV版3CD
D110 魔女宅急变 1CD
D111-3 秀逗魔道士TV版Ⅰ 3CD
D111-4 秀逗魔道士TV版Ⅱ 3CD
D111-5 秀逗魔道士TV版Ⅲ 3CD
D118-1 新世纪福音战士TV版 3CD
D123-3 浪客剑心镇魂歌 1CD
D123-4 浪客剑心追忆篇 2CD
D123-15 浪客剑心星霜篇 1CD
D131-2 罗德岛战记(英雄骑士) 3CD
D134 宫崎峻全集 6CD
D148-2 攻克机动队剧场版 1CD
D158-1 北斗神拳剧场版 1CD
D158-2 北斗神拳TV版(卷一) 7CD
D158-2 北斗神拳TV版(卷二) 7CD
D160 强殖装甲Ⅱ 2CD
D162-2 洛奇亚—爆诞 1CD
D162-3 洛奇亚—逆袭 1CD
D162-7 宠物小精灵—结晶塔 1CD
D162-8 宠物小精灵—探险队 1CD
D181 霸王大系—续集 1CD
D188 银河英雄传说 1CD
D195-1 魔法骑士TV版 6CD
D209-1 吸血姬美夕剧场版 1CD
D209-2 吸血姬美夕TV 3CD
D223 猫眼TV版 8CD
D225-1 宇宙骑士TV版 5CD
D225-2 宇宙骑士Ⅱ 1CD
D245 幽灵公主 1CD
D246-1 纯情房东俏房客TV版 3CD
D306 小魔女 1CD
D308 点头妖精雪风 1CD
D319 魔法少女 1CD
D500-1 圣斗士剧场版全集 3CD
D500-4 圣斗士海皇篇 3CD
D500-5 圣斗士星矢黄金十二宫 8CD
D500-7 圣斗士北欧篇5CD
D500-9 圣斗士冥王篇 3CD
D506 岁月童话 1CD
D513 魔法少年 1CD
D520 学园侦探团TV版 4CD
D525 听到涛声 1CD
D526-5 太空战士10CG 2CD
D527 青之六号 1CD
D531 再见萤火虫 1CD
D535 彼男彼女故事 3CD
D573-18 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
D573-18 柯南人鱼失踪记 1CD
D573-25 柯南怪盗基德 1CD
D573-27 柯南天国倒计时 1CD
D573-30 柯南二十年后的杀机 1CD
D573-92 柯南贝克街亡灵 1CD
D573-116 柯南情人节的真像 1CD
D573-119 柯南犯罪的遗物 1CD
D817-1/1 犬夜叉TV版（一卷）4CD
D817-1/2 犬夜叉TV版（二卷）3CD
D817-1/3 犬夜叉TV版（三卷）3CD
D817-1/4 犬夜叉TV版（四卷）3CD
D817-1/5 犬夜叉TV版（五卷）3CD
D817-2 犬夜叉剧 1CD

休闲假日别徘徊

# 北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！**本月二手GBA＋自选卡＋充电器＋电源390元　二手DC套机450元**

**好消息**
本月掌机以旧换新GB薄机＋360元=GBA彩机
GB薄机＋190元=GBC彩机
GBC彩机＋280元=GBA彩机
GBA彩机+550元=GBASP夜光彩机
**免邮费**

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。**求购二手主机请电询。**

本月特价：GBA＋GBA卡带（任选）＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯690元（绝不事后补款，配件少一赔十）
GBA豪华套机：GBA（日）橙、黑主机＋GBA卡带＋GBA128M刻录卡＋GBA原装金手指＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯1180元


NGC转GBA接收器490元
NGC 1380元


39000型限定版（粉蓝灰）2480元
39000型原机配1680元


DC原装美版780元
DC组装日版580元


PSONE100/103单机580元
PSONE100/103套机750元



GBA金银限定版主机490元
GBA(日)橙、黑限定520元
GBASP(日)750元
GBASP主机+最终幻想战略版1880元


微软XBOX中文版1880元
微软XOBX主机(美版)＋原版游戏1850元
微软XBOX主机(日版)＋原装遥控器1890元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）＋双振动手柄＋美基亚完美直读＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏　2050元

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 游戏配件（免邮费） | | PS2手柄4分插 | 120 | DC VGA | 60 | DC MD模拟器 | 30 | FF10/FF8精装怀表 | 95/115 | FF10/FF8 ZEP打火机 | 35 | 合金装备笔盒 | 40 |
| PS2.NGC.XBOX专用VGA | 330 | PS2原装40G硬盘 | 1780 | DC FC模拟器 | 30 | GBA电视接收器（带电源） | 390 | FF10/FF8项链＋戒指 | 35/25 | FF10/FF8烟盒 | 35 | 樱大战烟盒 | 40 |
| PS2原装分量端子线 | 270 | PS2原装光头（拆机） | 480 | DC GB模拟器 | 30 | GBA-EZ-FLASH256M刻录卡 | 690 | FF10/FF8夜光手表 | 75/65 | 合金装备烟盒 | 40 | 樱大战火机 | 48 |
| PS2原装8M记忆卡 | 170 | GBA-EZ-FLASH128M刻录卡 | 470 | DC SFC模拟器 | 40 | GBA原装金手指 | 150 | FF10/FF8情侣表 | 130/120 | 合金装备火机 | 48 | 樱大战笔盒 | 40 |

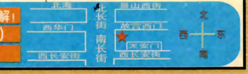
本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧，其它NGP及WS正版卡带请电询

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2三国无双3/限定版 | 420/1450 | PS2王国之心 | 350/10 | PS2幻想水浒传3 | 320/10 | X—BOX三国无双2 | 440/10 | NGC封神演义 | 320/10 | DC樱大战4 | 160/10 |
| PS2三国无双2＋猛将传白金限定版 | 690/10 | PS2封神演义2 | 360/10 | PS2最终幻想X（国际） | 320/10 | X—BOX合金装备本质 | 420/10 | NGC实况6加强版 | 420/10 | DC梦游美国2 | 45/10 |
| PS2星之海洋III | 450/10 | PS2VR4进化版 | 390/10 | PS2真三国无双2 | 320/10 | X—BOX幻魔鬼武者 | 390/10 | NGC赛尔达 | 390/10 | DC世嘉拉力2 | 45/10 |
| PS2鬼武者 | 150/10 | PS2VR4 | 90/10 | PS2三国无双2猛将传 | 320/10 | X—BOX飞龙 | 450/10 | DC索尼克2(限定版) | 80/10 | DC世嘉GT | 45/10 |
| PS2实况5加强版 | 90/10 | PS2生或死2加强版 | 150/10 | PS2旧世界遗产 | 150/10 | NGC玛莉奥聚会4 | 420/10 | DC风来西林 | 90/10 | DC VR网球 | 45/10 |
| PS2樱花大战(限) | 850/10 | PS2实况6 加强版 | 450/10 | PS2格兰蒂亚2 | 160/10 | NGC阳光玛莉奥 | 420/10 | DC刀魂 | 45/10 | DC第5频道 | 45/10 |
| PS2樱花大战 | 450/10 | PS2异度传说 | 390/10 | PS2第二次机器人大战∂ | 450/10 | NGC VR射手3 | 280/10 | DC格兰蒂亚2 | 45/10 | DC梦幻之星 | 60/10 |
| PS2合金装备2本质 | 390/10 | PS2鬼武者2 | 350/10 | X—BOX生或死III | 330/10 | NGC生化危机 | 420/10 | DC火焰圣母 | 60/10 | DC死亡之屋2 | 45/10 |
| PS2最终幻想X-2 | 470/10 | PS2刀魂2 | 430/10 | X—BOX信长野望之岚世纪 | 430/10 | NGC生化危机0 | 420/10 | DC D之食卓2 | 60/10 | DCNBA2K | 45/10 |

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

| GBA配件 | 价格/邮费 | GBA配件 | 价格/邮费 | GBA卡带 | 价格/邮费 | GBA卡带 | 价格/邮费 | GBA卡带 | 价格/邮费 | GBA卡带 | 价格/邮费 | GBA新卡介绍 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA配件全家福（15件套） | 180/5 | GBA盔甲 | 45/5 | GBA洛克人ZERO | 58/10 | GBA信长野望 | 58/10 | GBA玛丽奥2 | 35/10 | GBA街霸ZERO3 | 58/10 | GBA最终幻想战略版 | 98/10 |
| GBA充电器＋电源 | 35/5 | GBA摇杆 | 10/5 | GBA大战略 | 55/10 | GBA快打旋风 | 35/10 | GBA黄金太阳2(128M) | 98/10 | GBA火焰纹章 | 58/10 | GBA指环王双塔(128M) | 98/10 |
| GBA高效15小时充电器 | 95/5 | GBA彩装贴膜 | 25/5 | GBA炸弹人 | 45/10 | GBA风之少年 | 35/10 | GBA索尼克 | 58/10 | GBA封神演义 | 58/10 | GBA超级忍 | 55/10 |
| GBA专用耳机 | 40/5 | GBA专用卡盒 | 5/5 | GBA钻地先生 | 45/10 | GBA皇家骑士团外传(中) | 58/10 | GBA魔法假期 | 58/10 | GBA光明力量 | 58/10 | GBA索尼克2 | 95/10 |
| GBA组装贴膜 | 18/5 | GBA扩音器 | 25/5 | GBA蜘蛛侠 | 55/10 | GBA幻想水浒传 | 58/10 | GBA龙战士2 | 35/10 | GBAGT2 | 58/10 | GBA幻装迷宫2 | 58/10 |
| GBA原装贴膜 | 45/5 | GBA车载充电器 | 40/5 | GBA大富翁 | 45/10 | GBA机器人大战a | 55/10 | GBA特鲁尼克大冒险2 | 55/10 | GBA机战R | 58/10 | GBA狙击手 | 38/10 |
| GBA对战线（2条） | 30/5 | GBA玛里奥 | 35/10 | GBA钻地先生A | 58/10 | GBA纯情房东俏房客 | 95/10 | GBA机战A中文版 | 58/10 | GBA三国志（中文） | 58/10 | GBA口袋妖怪蓝(中) | 58/10 |
| GBA对战线（4条） | 45/5 | GBA瓦里奥 | 58/10 | GBA GTA | 55/10 | GBA Z·O·E | 48/10 | GBA大战略 | 55/10 | GBA世界传说 | 58/10 | GBA口袋妖怪红(中) | 58/10 |
| GBA专用灯 | 15/5 | GBA玛里奥赛车 | 35/10 | GBA游戏王5 | 60/10 | GBA实况世界杯 | 55/10 | GBA黄金太阳（中） | 58/10 | GBAV拉力3 | 45/10 | GBA魂斗罗 | 35/10 |
| GBA放大镜＋灯 | 30/5 | GBA黄金太阳 | 55/10 | GBA恶魔城之白夜(中文) | 58/10 | GBA罪恶工具X | 55/10 | GBA游戏王6 | 95/10 | GBA游戏王7（128M） | 95/10 | GBA机器人大战OG(中) | 68/10 |
| GBA透明皮套 | 15/5 | GBA龙战士 | 35/10 | GBA口袋J联盟足球2 | 63/10 | GBA拳皇EX2 | 63/10 | GBA银河之星 | 58/10 | GBA魔法假日(中文) | 55/10 | GBA勇者斗恶龙怪兽篇 | 58/10 |
| GBA七彩皮套 | 20/5 | GBA恶魔城 | 50/10 | GBA沙龙曼蛇 | 35/10 | GBA铁拳 | 58/10 | GBA炸弹人2 | 55/10 | GBA风之少年2 | 35/10 | GBA真女神转生 | 58/10 |
| GBA七彩腰包 | 35/5 | GBA恶魔城（中文） | 58/10 | GBA寂静岭 | 95/10 | GBA七龙珠 | 58/10 | GBA泡泡龙 | 55/10 | GBA机战R（中文） | 58/10 | GBA星之卡比 | 58/10 |
| GBA七彩挎包 | 35/5 | GBA街霸IIX | 55/10 | GBA哈丽波特 | 55/10 | GBA实况2002足球 | 58/10 | GBA黑色细胞 | 58/10 | GBA大战略2 | 58/10 | GBA玛莉奥3 | 48/10 |

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031　　由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
电话/传真(010)66054729　邮购咨询电话：13051327889　收款人：赖伟涛　　本公司现招聘营销人员(限本市18—22周岁)
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东




# 武汉春雷电玩中心

若一次邮购较多游戏，汇款单附言栏容不下，欢迎来电预订。
优质SS、PS游戏每张8元，满8赠1，邮费每次10元，不限张数。

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **SS 经典** | 伊苏国合集 | 大地女神传说 | 黑色细胞 | 大战略 | X-MEN | 天草降临 | 月下夜想曲 | 打击者1945 II | 闪亮银枪 |
| 铁甲飞龙RPG(4) | 仙窟活龙大战(2) | 制裁之旅 | 汪达尔之心 | 魔兽争霸2 | 超级漫画英雄 | 饿狼传说RBS | 唐老鸭与米老鼠 | 武装飞鸟 | 苍穹红莲队 |
| 银河之星 | 公主王冠 | 梦幻模拟战1＋2 | 正义之纹章 | 樱大战(2) | X-MEN对街霸 | VR战士2 | 大力士 | 战国之刃 | 疾风魔法大作战 |
| 银河之星2(2) | 精灵王纪传 | 梦幻模拟战3—5 | 银河公主传说3 | 樱大战2(3) | 漫画英雄对街霸 | 真人快打3 | 太郎丸 | 太阳表决 | 游戏天国 |
| 格兰蒂亚(2) | 光明圣柜 | 皇家骑士团1、2 | 三国志英杰传 | 古墓丽影 | 机甲格斗 | 水浒演武 | 雷曼 | 沙罗曼蛇合集 | 心跳对战方块 |
| 天外魔境(2) | 王都巨神 | 机器人大战F | 三国志孔明传 | 电影街霸 | 恶魔战士3 | 龙与地下城(2) | 武装雄狮1、2 | 性感沙罗曼蛇 | 泡泡龙3 |
| 仙剑奇侠传(中) | 阻击神子 | 机战F完结篇 | 命令与征服(2) | 12人街霸 | 口袋战士 | 魔界村合集 | 铁甲飞龙2 | 宇宙巡航机1＋2 | 泡泡龙大冒险 |
| 大航海时代2 | 冰壁邪神宫 | 基连野望 | 提督决断2、3 | 街霸合集(2) | 拳皇96、97 | 吞食天地2 | 击坠王时代 | 空牙2001 | 灌篮高手 |
| 梦幻之星合集 | 龙之力量1、2 | 女神轮舞曲(2) | 千年帝国的兴亡 | 街霸ZERO1、2 | 斩红郎无双剑 | 梦幻3合1 | 打击者1945 | 海底大战争 | 桌球2 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **PS 经典** | 真女神转生1、2 | 黑之剑 | 机战F完结篇 | 苍狼与白鹿 | 耐克塔利斯 | 罗刹之剑 | 名将 | 沉默爆破手 | 怒首领蜂 |
| 最终幻想1、2 | 真女神转生if | 武士道烈传 | 机器人大战a | 梦幻模拟战1＋2 | 大战略 | 电影街霸 | 独行战士 | 快速天使 | 空战2合1 |
| 最终幻想4、5、6 | 黑之书赤之书 | 隐忍复活 | 机战a外传 | 梦幻模拟战4、5 | 游戏王 | 12人街霸 | 孤高英雄 | 魔王戒指 | 游戏天国2 |
| 最终幻想7(3) | 龙骑士传说(4) | 犬夜叉 | 真实系战线 | 西游记 | 卡片召唤师EX | 街霸ZERO3 | 天诛忍凯旋 | C12独眼侠 | ZANAC战机 |
| 最终幻想8、9(4) | 修道院之谜(4) | 恐怖未来 | 真魔装机神 | 封神演义 | 假面魔道士 | 街霸EX2 | 天诛忍百选 | 超光速女战士 | GT赛车 |
| 最终幻想战略版 | 梦幻骑士(2) | 操兵传 | 高达G世纪 | 汪达尔之心2 | 牧场物语 | X-MEN对街霸 | 天诛2 | 皇牌空战2 | GT赛车2(2) |
| 寄生前夜1、2(2) | 阿基亚(2) | RPG工具4(2) | 高达G世纪ZERO(2) | 宠爱 | 牧场物语女孩版 | 漫画英雄对街霸 | 合金弹头 | 皇牌空战3(2) | R4赛车 |
| 沙加开拓者1、2 | 勇者斗恶龙4 | 圣剑传说 | 高达G世纪F(4) | 纯白预言者 | 牧场大富翁 | SNK对CAPCOM | 合金弹头X | 星际战神 | 横滨最速传说 |
| 超时空之匙 | 勇者斗恶龙7(2) | 武藏传 | 高达G世纪FIF | 斗环物语 | 天界战棋 | 机甲格斗 | 钢铁前线 | 飞行战记 | 街霸方块 |
| 穿越时空(2) | 勇者怪兽篇1＋2 | 寻宝大冒险 | 吉昂系谱(2) | 黑色细胞(2) | 龙与钱 | 恶魔战士3 | 钢铁前线bis | 精灵机导弹 | 迪士尼方块 |
| 妖精战士1、2 | 北欧战神传(2) | 放浪冒险谭 | 机动武斗传 | 人鱼烙印 | 生化危机(2) | 口袋战士 | 坦克小子 | 攻壳机动队 | 心跳对战方块 |
| 妖精战士3(2) | 星海传说2(2) | 陆行鸟迷宫1、2 | 高达英雄传 | 召唤之夜 | 生化危机2(2) | 私立学园1、2 | 坦克TINY | 终极火力 | 美少女方块 |
| 银河之星(2) | 异度装甲(2) | 特鲁内克大冒险2 | 高达格斗高手 | 召唤之夜2(2) | 生化危机3 | 拳皇97、98、99 | 绫繁家黑影 | 沙罗曼蛇合集 | 泡泡龙4 |
| 银河之星2(3) | 格兰蒂亚(2) | 阿兰多拉1、2 | 圣战士传说 | 皇家骑士团2 | 武装生存者 | 侍魂1＋2 | 大江户回转 | 沙罗曼蛇外传 | 泡泡龙99 |
| 荒野历险 | 射雕英雄传(中) | 浮游岛传纪 | 圣灵机 | 尤多娜英雄战记 | 恐龙危机1、2 | 斩红郎无双剑 | 新世代袭名 | 实况沙罗曼蛇 | 泡泡龙外传 |
| 荒野历险2(2) | 雷盖亚传说 | 偶然遗迹 | 勇者传说2(2) | 幻想大陆战记 | 古墓丽影2—5 | 天草降临 | 东巴狂野历险1、2 | 性感沙罗曼蛇 | 钻地小子 |
| 波波罗克 | 高机动幻想 | 疯狂罪恶2 | 前线任务2、3 | 佣兵传 | 合金装备(2) | 剑客异闻录 | 风之克罗诺亚 | 雷亚战机 | 魔幻水滴F |
| 波波罗克2(3) | 浪客剑心 | 屠龙战记(2) | 前线任务决择 | 波鲁佛斯 | 寂静岭 | 鬼眼狂刀 | 狮子王 | 雷光危机 | 益智球 |
| 龙战士3、4 | 跨越我尸 | 恶魔城年代记 | 雷警机兵 | 星命之神 | 木乃伊 | 战国伽合战 | 人猿泰山 | 雷霆力量5 | 七彩弹珠 |
| 英雄大作战1、2 | 大航海时代外传 | 月下夜想曲 | 雷警机兵2(2) | 悠久之瞳 | 恐怖反应2(4) | 饿狼传说支配意识 | 蓝精灵 | 雷电 | 胜利11人4 |
| 人形姬1、2 | 大航海时代4 | 暗黑破坏神 | 重装机兵2 | 鬼魂力量3 | 鬼屋魔影4(2) | 铁拳3 | 米老鼠 | 太空战斗机G | 胜利11人2000 |
| 海贼王1、2 | 佐罗之剑 | 生化战斗组 | 太阁立志传2、3 | 新盖亚王国记 | 午夜列车(2) | 魂之利刃 | 大力士 | 太阳表决 | 11人2002(中) |
| 南梦宫合集1、2 | 幻想水浒传2 | 魔法危机 | 织田信长传 | 命令与征服(2) | 世纪末吸血鬼(2) | TOBAL2 | 北斗神拳 | 打击者1945 II | 天使之翼J |
| 宿命传说 | 凝望骑士R | 刀锋艺术 | 毛利元就 | 红色警戒(2) | 枪神2(2) | 死或生 | 皮诺比大冒险 | 独臂擎天 | 天使之翼新传说 |
| 幻想传说 | 黄金之门 | 机器人大战合集(2) | 信长烈风传 | 沙丘2000 | 枪神3 | 豪血寺一族2 | 双界仪(3) | R—TYPE1+2 | 1对1篮球 |
| 永恒传说(3) | 桃太郎传说 | 第2次机器人大战 | 战国梦幻 | 魔兽争霸2 | 明日帝国 | 洛克人1—6 | 暗黑之心(2) | 空牙2001 | 舞王1、2 |
| 神来 | 石川六佑卫门 | 第3次机器人大战 | 三国志2—7 | 上帝也疯狂 | 快刀 | 洛克人8 | 古惑狼合集 | 海底大战争 | DDR2nd/DDR3rd |
| 女神异闻录 | 超魔神英雄传 | 机器人大战EX | 霸王的大陆 | 主题医院 | 极度深寒 | 洛克人X3—X6 | 幸运卢克 | 四国战机 | 棋魂 |
| 女神异闻录2罪 | 人鱼传说 | 第4次机器人大战S | 三国志孔明传 | 战斗国家改 | 恶魔猎人D | 出击飞龙1+2(2) | 复活之斩 | 超兄贵 | 上海升龙再临 |
| 女神异闻录2罚(2) | 玉茧物语 | 新机器人大战 | 水浒传天命之誓 | 新战斗国家 | 死亡地下城 | 魔界村合集 | 侧影幻像 | 黄武出击 | 电车GO！2 |
| 灵魂黑客(3) | 铳梦 | 机器人大战F | 水浒传天导108星 | 沙罗曼蛇战略版 | 失落圣剑 | 吞食天地2 | 小人物拉尔夫 | 首领蜂 | 仓库番 |

| 模拟天地 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 模拟天地 | GBC大全（1232款，3CD，48元） | FC大全（955款，1CD，18元） | MAME街机大全（3637款，12CD，138元） | 最终幻想精品集（1—6代游戏、CG动画、原声音乐、攻略、壁纸，1CD，18元） |
| | GBA大全（545款，3CD，48元） | MD大全（987款，2CD，38元） | NEOGEO街机大全（146款，3CD，48元） | |
| | WSC大全（75款，1CD，18元） | SFC大全（1878款，4CD，58元） | CPS1街机大全（92款，1CD，18元） | PS模拟器（bleem1.5+VGS1.41+ePSXe1.52，赠虚拟光驱、手柄驱动、记忆卡工具，1CD，18元） |
| | NGP大全（90款，1CD，18元） | N64大全（224款，4CD，58元） | CPS2街机大全（95款，1CD，18元） | |
| | PC-E大全（281款，1CD，18元） | 3D街机大全（26款，1CD，18元） | Raine街机大全（263款，1CD，18元） | 注："模拟天地"对应电脑，邮费每次10元，不限张数。 |

**电话：(027)89351266　汇款地址：湖北省武汉市新洲区邾城花园103号　邮编：430400　收款人：雷涛**

# 天津海虹

邮购汇款地址：天津市241邮政信箱　收款人：杨子江　邮编：300020　邮购热线：022-27224060
门市地址：天津市和平区兴安路134号 天津市和平区兴安路185号 e-mail：yzjrpg@163.net

**购碟邮费** 15元不论品种数量.购碟150元以上免邮费。如汇款单附言写不下请您以电话,e-mail,传真或信件的方式将内容告知我店.本店所有软件均买十送一。CD,PS,SS,DC,PS2及各类主机配件卡带等节目单免费索取(注明所需何种目录，自备信封邮票)。

**游戏音乐原声CD,经典动画CD数百种,8元/张.PS经典英文版游戏8元/张**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 017太空战士7原声4CD | 092Wildarms原声 | 158莎木JUKE BOX | 267星海传说2原声(2CD) | 319PS2高达战记原声 |
| 018太空战士7重奏版 | 093Wildarms2原声2CD | 159刀魂一代 | 268星海传说2混音版 | 320红色警报原声 |
| 019太空战士8原声4CD | 099梦精灵Nights | 160樱花大战3 | 275星海传说2交响乐 | 321命令与征服原声 |
| 020太空战士8管旋乐 | 100梦幻模拟战精选 | 161史克威尔游戏歌曲集 | 269天诛原声 | 323高达SEED歌曲集 |
| 021太空战士8歌曲 | 101梦幻模拟战3歌曲集 | 164历代圣剑传说精选集 | 270幻想水浒传2原声(4CD) | 324樱花大战1+2原声 |
| 022太空战士8钢琴曲 | 102梦幻模拟战5歌曲集 | 167幽游白书47首 | 272ICO原声 | 326太空战士战略GBA2CD |
| 023太空战士9原声4CD | 103GT赛车原声集 | 168幽游白书最强系列 | 273幻想水浒传2管弦乐 | 327宿命传说2原声4CD |
| 024太空战士9歌集 | 105BASTMOVIE歌曲集 | 169灌蓝高手TV版歌曲大全 | 274幻想水浒传原声2CD | 328FFX-2歌曲集 |
| 025太空战士9钢琴曲 | 108Beatmania | 170男儿当入樽26首 | 283龙战士4原声2CD | 329PS2忍原声 |
| 026太空战士9重奏版 | 109恶魔城月下夜想曲原声 | 171新世纪EVA主题歌曲集 | 284鬼泣原声 | 330龙战士5原声2CD |
| 027太空战士9原声plus | 110恶魔城血之轮回 | 172新世纪EVA原声集(3CD) | 285FF10钢琴曲 | 331FFX vocal collection |
| 037太空战士交响组曲 | 111恶魔城启示录 | 173浪客剑心主题歌集 | 292格兰迪亚X原声 | 333雷盖雅传说2(2cd) |
| 149太空战士X原声(4CD) | 112恶魔城音乐精选2CD | 174维新志士镇魂歌 | 293王国之心原声2CD | 334宿命传说原声2CD |
| 039太空战士10歌曲含FF7 | 113恶魔城x | 175明治剑客浪漫集 | 294王国之心歌曲集 | 335幻想传说原声2CD |
| 041太空战士战略版2CD | 116经典游戏交响音乐会5CD | 178超时空要塞火爆精选 | 295生化危机2原声2CD | 336永恒传说原声2CD |
| 044勇者斗恶龙七2CD | 118超级玛莉64 | 181超时空主题歌插曲 | 297生化危机2混音 | 337FFX-2主题曲全曲集 |
| 057时空之旅PS版 | 119超级玛莉混音 | 182超时空15周年纪念 | 301异度传说原声2CD | 338斩红郎无双剑管铉乐 |
| 059穿越时空3CD | 120机器人大战F原声集 | 183超时空15周年单双组合 | 302异度传说歌曲集 | 339火焰文章776原声2CD |
| 062圣剑传说3原声3CD | 121机器人完结篇 | 184宫奇峻作品精华 | 303皇牌空战2原声 | 340GTA3罪恶都市全集(7CD) |
| 063圣剑传说PS版2CD | 122机器人大战a歌唱集3CD | 185宫奇峻卡通主题歌集 | 307鬼舞者2原声 | 341星海传说3原声VOL1(2CD) |
| 065沙嘉开拓者2 | 123机器人大战演唱会 | 186宫奇峻动画世界音乐篇 | 312机器人大战IMPECT原声 | 342穿越时空混音 |
| 066沙嘉开拓者原声2CD | 124心跳回忆2歌曲全集 | 198中华一番原声歌唱集 | 313机战歌曲联唱 | 343暗黑编年史原声2CD |
| 067沙嘉开拓者2钢琴曲 | 125心跳回忆OVA原声 | 201浪客剑心追忆篇原声 | 316FF经典主题音乐连奏 | 344火焰纹章泪指环2CD |
| 069异度装甲原声2CD | 126心跳回忆奇妙圣诞 | 207罗德岛战记原声集(3CD) | 317机器人a交响乐 | 357无尽的沙嘉原声2CD |
| 070异度装甲重奏版 | 127心跳回忆馆林见晴 | 218高达0080 | 318超级忍2原声 (MD版) | 359FF交响音乐会2002(2CD) |
| 071寄生前夜原声2CD | 128心跳回忆5周年纪念 | 219高达0083 | | |
| 072寄生前夜混音版 | 129心跳永远在一起 | 220高达08MS小队 | | |
| 073火焰文章原声3CD | 130滕崎诗织情人节 | 221高达20周年纪念 | | |
| 074圣战系谱交响乐 | 131心跳回忆风之扉 | 222高达F91 | | |
| 075永恒传说歌曲集 | 132心跳回忆虹色青春 | 226高达主题歌集(2CD) | | |
| 076幻想传说歌曲 | 133滕崎诗织钢琴精选 | 227W高达原声大全5CD | | |
| 077银河之星原声 | 134心跳回忆原声歌唱集 | 228幽灵公主原声2CD | | |
| 078银河之星2原声 | 135大航海时代2 | 229幽灵公主交响组曲 | | |
| 079皇家骑士团2原声3CD | 136妖精战士3钢琴曲 | 235天空之城交响乐 | | |
| 080梦幻之星4 | 138刀魂2原声 | 239FF10 yuna&tidus | | |
| 081生化危机音乐精选 | 139植松伸夫首张个人大碟 | 240恶魔城新古典交响集2CD | | |
| 082生化危机混音版 | 140格斗王音乐精选(1994-2000) | 241恶魔城战斗乐曲集 | | |
| 083生化维罗尼卡原声 | 142科纳米游戏音乐精选 | 244寂静岭2原声大碟 | | |
| 084Shining force3原声 | 150皇牌空战3(2CD) | 250皇牌空战4原声2CD | | |
| 085女神传说原声2CD | 151寄生前夜2原声2CD | 251梦幻之星在线管弦乐 | | |
| 086女神传说混音版 | 152RPG经典爱之章 | 252街霸2管旋乐 | | |
| 087龙骑士传说原声 | 153RPG经典梦之章 | 253女神异闻录罪2CD | | |
| 088格兰迪亚原声4CD | 154真侍魂 | 255生化危机3原声(2CD) | | |
| 089格兰迪亚2原声 | 155街霸3次冲击 | 256燃烧战车2原声2CD | | |
| 090燃烧战车原声 | 156莎木原声2CD | 258ff others-7,8代精华录 | | |
| 091寂静岭原声 | 157莎木交响乐 | 262梦幻模拟战2原声 | | |

**PS经典英文版游戏**

| | |
|---|---|
| 太空战士4/5/6 | 皇家骑士团2 |
| 太空战士7/8/9(4CD) | 太空战士战略版 |
| 寄生前夜1/2(2CD) | 星海传说2(2CD) |
| 龙战士3/4 | 寂静岭 |
| 陆行鸟迷宫2 | wild arms |
| 格兰蒂亚(2CD) | wild arms2(2CD) |
| 异度装甲(2CD) | 前线任务3 |
| 浪漫传说1/2 | 女神异闻录罚 |
| 阿兰多拉1/2 | 永恒传说(3CD) |
| 银河之星1(2CD) | 宿命传说 |
| 银河之星2(3CD) | 恶魔城月下 |
| 武藏传 | 龙骑士传说(4CD) |
| 放浪冒险潭 | 勇者斗恶龙7(2CD) |
| 晶莹之露(A/R) | 幻想水浒传1/2 |
| 北欧战神(2CD) | 合金装备(2CD) |
| 时空之旅 | 恐龙危机1/2 |
| 穿越时空(2CD) | 生化危机2(2CD) |
| 圣剑传说 | 生化危机3 |

# 长沙火炬

合作网站：www.u-soul.com
长沙市解放东路22号 邮编：410001
收款人：闵炼南 电话/传真：0731-4156067 E-mail：cshjdz@163.com
银行汇款可当日发货：建行：4367422926170020122 工行：9558801901100269313 交行：6014284064667708 户名：闵炼南

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 全新正版，批发电询 | | 太空频道5 | 22 | 樱花大战 3 | 84 | 杀人事件 3CD | 38 | 世嘉钓鱼 | 22 |
| 青之六号 | 32 | 梦游美国 | 20 | 樱花大战4限定 | 80 | 格兰蒂亚 II | 11 | 滑雪/高尔夫 | 18 |
| 梦幻之星 I 限定版 | 32 | 法拉利赛车 | 20 | 刑警 202AVG | 24 | 格兰蒂亚限定 | 26 | 橄榄球 | 12 |
| 梦幻之星 II | 65 | F1 方程式赛车 | 20 | 光明与黑暗 | 25 | 索尼克 I | 11 | 高达在线 | 15 |
| 街头涂鸦 | 22 | 世嘉拉力 II | 20 | 死亡之屋 2 | 28 | 索尼克 II 限定 | 18 | 麻将/围棋 | 15 |
| VR战士3 | 18 | 疯狂过山车 | 20 | 电脑战机 | 24 | 世嘉运动会 | 22 | 雷电战机 | 25 |
| D之食卓 II 4CD | 35 | GT 赛车限定版 | 28 | 心跳带原装记忆卡 | 80 | NBA2K | 20 | PS2 VR战士4 | 80 |
| 海豚 | 20 | 病血/对战天平 | 32/12 | 沙锤 | 25 | 超时空要塞 M3 | 30 | PS2创造球会 | 90 |
| 神机世界 I | 24 | 大战略永久珍藏版 | 110 | 威力网球 | 20 | 摔角限定版 | 24 | PS 斗神传4 | 9 |
| 刀魂 II | 11 | 樱花大战 2 | 150 | 炼金术士限定 | 32 | 棒球 2K1 | 18 | 每次邮费5元，快件15 | |

**GBA：520元，SP：860，PS II 39001：1920元，Psone：580元，美版DC(全新原装)：750元，邮费10/10/30/20/20元，快件加10元**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 毁灭 | 40 | 古惑狼 I / II | 40 | 金太郎复仇日/中 | 40/42 | 信长野望 | 40 | F14 战机 | 24 |
| 魂斗罗 | 24 | 洛克人 Z | 40 | 黄金太阳中/英日 | 42/40 | 信长异闻录 | 40 | 变形战机 R | 24 |
| 恶魔城日/中 | 40 | 蜘蛛人 | 40 | 黄金太阳 II | 85 | 大战略 II | 40 | 超时空要塞 | 40 |
| 恶魔城 II 日/中 | 40 | 超魔界村R | 24 | 炼金术士玛莉 | 42 | 皇家骑士团中，日 | 40 | GT II，GTA | 40 |
| 炸弹人红，蓝 | 40 | 羊之心情 | 40 | 萨尔达传说 | 40 | 游戏王4，5 | 40 | GT，V 拉力 III | 24 |
| 快打旋风 | 24 | 七龙珠 | 40 | 口袋红蓝日/中 | 40/42 | 游戏王6，7，8 | 85 | 玛莉赛车 | 24 |
| 风之少年1，2/3 | 24/85 | 洛克人与佛特 | 40 | 口袋红蓝时钟日/中 | 40/42 | 寂静岭 | 40 | 越野拉力赛 | 40 |
| 俄罗斯方块 | 24 | 逆转裁判 I，II | 40 | 幻想水浒传 | 23 | 古墓奇兵日/中 | 40/42 | 世嘉拉力 | 40 |
| 玛利奥 1，2，3 | 24 | 沉默狙击手 | 40 | 洛克人 I，II，III | 40 | 牧场物语 | 50 | 银河战士日/中 | 40/42 |
| 泡泡龙新旧合集 | 24 | 传说的炸弹人 | 40 | 哈利波特 I，II | 40 | 死亡弹珠台 | 40 | 指环王 I，II | 40/85 |
| 携带电兽红，蓝 | 40 | 街机怀旧合集 | 24 | 沉默遗迹日/中 | 40/42 | 幽灵夺还屋 I，II | 30/45 | 通灵王 II，III | 40/85 |
| 索尼克 I，II | 40/85 | 转转乐园 | 40 | 机战0，R，A中/日 | 40 | 复仇之忍者 | 40 | 鬼影狂刀 | 40 |
| 绿色兵团 | 23 | 街霸 II，III | 40 | 勇者斗恶龙2 | 45 | 机械化军队 | 40 | 梦幻之星 | 40 |
| 坏马莉 I，II | 40/42 | 铁拳 | 40 | 自制机器人GX | 40 | 棋魂 II /NBA | 85/24 | 荣誉勋章 | 40 |
| 彩虹六号 | 40 | 拳皇EX，EXE2 | 40 | 光明之魂日/中 | 40 | 众神三力四剑 | 48 | 海贼王 | 40 |
| 钻地小子 II，A | 26/40 | 罪恶格斗 X | 40 | 真女神转生 | 40 | 足球小将 | 40 | 陆行鸟乐团 | 40 |
| 东尼滑板 II | 40 | 银河之星 | 40 | 樱国之魂 | 24 | 胜利11人 A/2 | 40 | 最终幻想战略版 | 85 |
| 上海麻将 | 24 | 星之卡比 | 40 | 火焰文章 | 40 | 创造球会 | 40 | 流星花园 中 | 30 |
| 职业麻将 | 40 | 特鲁尼克 | 40 | 数码宝贝中 | 30 | 漫画地带 | 40 | 心跳祝福钟声 | 40 |
| 麻将风云中 | 42 | 正邪幻想曲 | 40 | 数码暴龙 | 24 | 网球王子 II | 85 | 世界传说 | 45 |
| 大富翁 | 24 | 换装迷宫 II | 40 | 魔法封神 | 40 | 电梯大战日/中 | 41/42 | 犬夜叉 | 42 |
| 007夜之火 | 45 | 龙战士 I，II | 23 | 三国志中，日 | 40 | 空战雄鹰 | 24 | 每次邮费5元，快件15 | |

**精修各类主机，8年专业修理经验，为你的主机迅速排除故障，邮寄修机本店告知价格征得同意后再汇款取机，无效不收费！**

| | | | |
|---|---|---|---|
| EZFLASH128/256M，GBA-NGC连接线，耳机 | 430/650/16/6 | PSone原装光头，记忆卡，原/组装专用电源 | 198/8/35/25 |
| 电池盖+导电胶+2专用起子，卡盒，贴膜，镜面 | 13/2/4/4 | PSone原配振动手柄 ，中文金手指卡，S线 | 68/45/10 |
| 冷光放大摇杆盖四合一，2/4头连机线，扣带 | 28/8/10/3 | PSone原/组振动手柄，普通手柄，手柄延长线 | 42/18/5/5 |
| 600/1200mA高效充电器，可调荧光灯，护套 | 20/26/15/5 | 原/组电源板，5组AV叉，四分插，制转 | 35/25/50/28/18 |
| 电视接收器，中文金手指，TV转换器，屏幕盖 | 320/128/260/7 | 原/组装AV线，直读IC，光头顶帽/齿轮 | 12/8/25/12/14 |
| 布包，精制竖包，记忆电池，导电胶，电池盖 | 12/40/2/3/7 | 原装激光管，原装物镜，手柄导电胶，变压器 | 15/8/1/15 |
| SP：专用变压器，耳机线，包，屏幕贴膜 | 15/15/16/5 | 光头支架，电机，保护电阻，进口润滑油(盒) | 30/10/8/8 |
| PS2、XB、GC三用VGA，制转，主机挎包 | 235/25/65 | 光头数据线，数据延长线，电机线，5977IC | 15/5/5/40 |
| 8M记忆卡索尼产/授权产，原/组装遥控器 | 140/120/170/25 | DC原装光头，原装手柄，原装光枪，导电胶 | 100/65/70/2 |
| 二手光头，光头数据线，光头塑料平衡杆 | 280/35/20 | DC原装飞行+格斗遥杆，Modem，鼠标，风扇 | 75/40/25/20 |
| 竖支架，遥控支架四分插3合1，物镜，激光管 | 10/85/15/15 | 组装手柄，2M记忆卡，振动卡，原装沙锤 | 28/22/20/125 |
| 分量线，复位出仓信号线，原/组装电源板 | 15/25/200/120 | 原装AV线，组装S线，制转，变压器 | 10/12/28/15 |
| 原装/高仿真/法拉利手柄，退镗振动大枪 | 120/75/35/92 | 原装电源板，原装驱动板，驱动开关，5986IC | 45/50/8/12 |
| 7.2寸专用显示屏，四分插，中文金手指卡 | 780/45/70 | 光头带座总成/主电机，数据线，手柄延长线 | 125/20/9/6 |
| 铁拳4原装摇杆，对战线，S线，手柄插口 | 260/15/10/80 | SS：JVC，三洋光头，4M加速卡，制转，AV线 | 86/100/65/25/8 |
| 配件邮费每次5元，快件15元，快件10天左右可到达 | | 直读IC，8M记忆卡，手柄，导电胶，十字架 | 55/75/9/2/2 |




# 金华先锋电子

PlayStation.2

**浙中最大的游戏机批发维修中心**

高价回收各种游戏主机，承接 GBA.GBASP.PS.PSone.PS2.XBOX.NGC 维修
邮购部专线：0579-2389434 李先生　批发专线 0579-2389484 许先生
本店营业时间：8:30 ~ 20:00

GBA 卡带　ps 大量齐全节目供应 4 元　DC 5 元　ps2 节目 8 元　xbox 节目 15 元　目录备索　此广告价严格限于邮购

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 真·魂斗罗 | 29 | 拳皇 EX/EX2 | 46 | 古墓丽影日/中 | 46 | 信长野望 | 46 |
| 梦之冒险 | 46 | 鬼眼狂刀 | 45 | 恶魔城月轮/白夜(中) | 45 | 大战略 II | 46 |
| 洛克人 EXE2/3 | 46/98 | 罪恶克星 X | 45 | 世界传说 2 换装 | 45 | 光明之魂日/中 | 48 |
| 风之克罗洛亚 2/3 | 29/98 | 皇家骑士团外传 | 45 | 实况足球 1/2 | 45 | 创造球会 | 46 |
| 正邪幻想曲 | 46 | 空中三角洲 | 29 | 通灵王 2.3 | 44/98 | 铁拳 | 45 |
| 口袋红蓝时钟 | 55 | 星之卡比 | 45 | 塞尔达传说 | 45 | 中文麻雀 | 45 |
| 口袋红蓝(中) | 48 | 魔法假日 | 41 | V 拉力 III | 29 | 世嘉拉力 | 45 |
| 最终幻想战略版 | 98 | 头文字 D | 55 | 游戏王 6,7,8 | 115,95,46 | 银河战士日/中 | 48 |
| 世界传说 换装迷宫 2 | 47 | 指环王/双塔 | 95 | 纯情房东俏房客 | 68 | 棋魂 | 45 |
| 魔法封神 | 43 | 陆行鸟大陆 | 46 | 沉默的遗迹(中) | 49 | 摩托车大赛 | 45 |
| 黄金太阳 1 中/2 日 | 53/98 | 三国志日/中 | 48 | 机战 A/R/OG (中) | 45 | 寂静岭 | 45 |
| 索尼克 1/2 | 42/98 | 超魔界村 R | 29 | 电梯大战 | 45 | 流星花园(中) | 45 |
| 传说的炸弹人 | 43 | KONAMI 街机合集 | 29 | 幽灵陷阱 | 45 | 荣誉勋章 | 45 |
| 古惑狼 1/2 | 46/46 | 洛克人 ZERO | 45 | 俄罗斯方块 | 29 | 龙战士 1.2 | 28 |
| 世界传说 召唤师血统 | 45 | 蜘蛛人 | 45 | 玛利 2.3 | 29 | 彩虹六号 | 45 |
| 火焰纹章 封印之剑 | 45 | 特鲁尼克 | 41 | 炼金术士玛莉 | 46 | 樱国之魂 | 29 |

本店可完美解决 39000/39006 的直读问题成功率 99%　以上商品邮费一律 8 元，快件 15 元

GameBoyAdvance 还有其他更多的游戏，欢迎各位玩友拨打我们的电话询问相关信息

**主机/配件**

主机邮费 50 元，配件 10 元，快件另议

PS2 SCPH-39001（原振手柄 +AV 线 + 电源）+ 完美直读：1930
PS2 SCPH-39000（原振手柄 +AV 线 + 电源）+ 完美直读：2040
PS2 SCPH-30001（原振手柄 +AV 线 + 电源）+ 完美直读：1780
PS2 SCPH-39006（原振手柄 +AV 线 + 电源线）+ 完美直读：1990
DC：480　PSone SCPH-103：580　PSone SCPH-102：550
GBA：560　GBA SP（港产．日产）：900/930
Xbox（美版 + 手柄）：1750　Xbox（日版 + 手柄）：1950
Nintendo Gamecube（黑）+ 手柄：1450

| | |
|---|---|
| PS2 记忆卡授权/原产：120/130 | GBA 电池盖 + 导电胶 + 起子：15 |
| PS2 金手指：（中文）75 | GBA SP 携带包：20 |
| PS2 光枪原装：280 | GBA 套件大礼包 (10 套件)：120 |
| PS2 支架/原装：15/130 | GBA 用中文金手指：130 |
| PS2 四分叉：65 | GBA 护套：5 |
| PS2 组装手柄/原装手柄：80/125/180/220 | GC AV 线 组装/正品：15/35 |
| S 端子线组装/正品：15/35 | GC 原装手柄：220 |
| PSone 便携 LCD：980/450 | GC 记忆卡：160 |
| PSone 普通手柄：5 | XBOX 遥控器：160 |
| PSone 组振手柄：20 | XBOX 原装手柄/日版：100/280 |
| PSone 记忆卡：10 | |
| PSone 制转：25 | |
| EZ Flash128M/256M（两月包换）：460/690 | |

如需更多，更全的商品目录请来函索取。请在信中附上回函信封及邮票。

本店郑重承诺

绝不出售翻新光头的主机，所有配件包括手柄绝对原装正货，假一赔十，不以低价倾销，请各地玩友明鉴。

所售新机均有原始开机画面，原装封条，现场改机。

GBA 卡带两个月包换，主机新机一律 1 个月包换保修 5 个月。

银行汇款，收到当日便可发货，所发货品请电话通知。
户名：郑涛
工行：1208017101100116447
建行：4367 4214 6102 0010 942




本店另有大批动漫 VCD，价格 3.5 元/张，大量原版 CD 价格 15 元/张，部分高达模型，价格请电询

地址：浙江省金华市开发区汪姜路 63 号　邮编：321017
乘 8 路、9 路、12 路、31 路、37 路等 25 条线路至金华宾馆或中村小区下车
电话：0579-2389434　传真：0579-2389484　收款人：郑涛

# 游戏批评18　4月下旬出版

## ★超特集：中国游戏人生存状况调查

中国在很长的一段时间里被看作是电玩的荒漠。

这例不是说国人不玩游戏。只要看看杂志上、窗外边那铺天盖地的“改机”、“直读”的字样，就知道中国的玩家远比日美欧的朋友们幸福。

我们玩的，似乎总是写着假名或者字母的游戏；所欣赏或者咒骂的，也都不是自己的东西。玩家和批评家，对中国游戏开发者总是不屑一顾，我们离业界的最前端，似乎差着很远的距离。

中国人，好像与游戏开发无缘。这就是我们真实的生存状态吗？

## ★超特集：批评四人组漫谈

美国、欧洲、日本、中国——游戏人谈游戏人，我们到底差多远？

## ★游戏历史

1、世嘉街机的历史
2、电影剧本作家所不了解的游戏

## ★游戏中毒研究

1、转生十五年
2、SEGA

## ★游戏杂感

1、三国无双
2、飞龙历史观
3、忍系列
4、钟楼三
5、高雅音乐平民化

## ★游戏感悟

1、在我生命里
2、游戏，人生，
3、无声的投枪

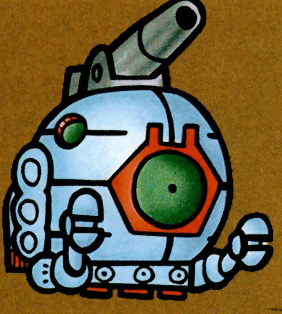
## ★游戏与现实

徐玮的游戏医学讲座～生化危机的另一面

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部(原北京6129信箱保留至4月底)
邮编：100011　联系电话：010-64472177，64472919　邮资免取

读者大人投稿的正式版

# 绝对隐藏 秘技天地



欢迎大家来这里揭露游戏的隐私

## 天地会会长在国际机战发售节前的讲话：

1.本会原则依旧是秘技不论长短、繁简、新旧统统收购。

2.在国际机战发售节到来前夕，本会将举行机战秘技大贱卖活动，有私藏的玩家要想想怎样作贡献了。

## GBA 最终幻想战略版A

| 游戏推荐度:8 | 秘技实用度:7 |
|---|---|

●快速收集“JP”的方法

关于“JP”，游戏前期(没得神兽前)，得的实在太多了，多得不知道干什么，但是得到神兽后却发现不够用，整天放在身上摆来“看”一直不舍得用，这里有个快速收集“JP”的方法：在任务中，常常有许多任务战中有些什么“石像”“雕像”“木箱”等，而每次总是出现至少两个，当那些会动会跑的敌人“干掉”后，任务并没结束，因为还要把“木箱”等东西破坏完，才能结束。而“木箱”等的HP都是十分的低，都是“30”以下，可以说是“一刀一个”，只要一群人围着一个木箱，一个人打，一个人复活(那些东西有生命吗？怎么复活啊？)，这样就可以无限得“JP”。




●关于偷东西

这个技能，可以说是在整个FFTA中十分重要的，因为仅靠商店和任务中的道具是不能得到所有技能的，而且许多的究极武器，防具盾、饰品都在敌人身上，所以“盗む”是一定要练的。偷东西的时候，从侧面和后面偷的话成功率就比从正面偷多10%以上，而把敌人弄成异常状态成功率就更高，特别是用“动物使い”的“羊が100匹”的高成功率魔法后，偷盗的几率达100%！！

●关于非战斗任务

非战斗任务常常要有特定的条件，如职业、道具、能力等等，当选择人物去完成任务时，可能会摆出3种姿势，跳跃、走路和蹲下。其中蹲下的意思，该人物完成率是20%，而走路是仪表成功率为50%，跳跃就是成功率高达80%。所以派遣最好找“跳跃”的人去。实在不行就找“走路”的去做吧！

●听主题曲

有很多人抱怨通关了，还没听见ZONE的《白花》，其实一开始就可以听了（其实也不算是歌啦~），就是当“读取”和“存储”记忆时，背景音乐可能很陌生，但是过了一下后就听见了ZONE的《白花》的单音小调（没歌词）。

——广西 ？？？

星尘大海：FFTA，FFCC，FFX－2，史氏要干什么？

## GBA 火焰纹章·封印之剑

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:3 |
|---|---|

●怎样知道自己的对手

在下有一条实用价值很“低”的秘技，也是关于《火焰纹章》的练级问题。在练级过程中，电脑给出的奖金越少，对手就越容易，不过，在500~600的奖金之间，碰到像“狂战士”这样命中率低于必杀率的人，那……

我有一招，可以知道对手，不管电脑给出的奖金是多少，都同意，然后，电脑便会显示你的对手，这时，不要按任何键，如果你同意与这个对手较量的话，那就确定，不同意；那就关机。

这一招，就可以在斗技场中知道自己的对手，如是重甲骑士，遇到魔法师，关机，如是剑圣，遇到狂战士，关机……

——江苏 周健

星尘大海：纹章新作即将面世，最强SLG降临？

《火焰纹章·烈火之剑》的心动限定版，大家的资金备妥否？




## GBA 指环王·双塔

| 游戏推荐度:7 | 秘技实用度:5 |
|---|---|

●游戏中的BUG

在游戏中蓄力，并将魔法设定为回复魔法，在被敌人打死时，同时使用蓄力和魔法，便会处于无敌状态，不过此时不能拾道具，也不可以过关。

●隐藏人物

在用两人通关之后，就可以在联机模式中使用矮人战士吉姆利了。

●艺术品的秘密

在游戏中有八件艺术品，虽然我已用五人全部通关，但还是没有找全，只找到了五件，分别是地下城的白玲之书；淑女林下方的短树里的剑的碎片；弗罗多与众人失散后的某个版图(双塔部分以前的那几版)，有一个隐藏的狼穴，那里有一件(随机)与甘道夫重逢时的那版的上方，有隐藏版面，那里有一件星之灯，阿拉贡在双塔中的第一版中会在短树中找到角。

——山东 耿仲轲

星尘大海：该游戏让本编大期待指环王3·王者归来的上映，体会AD&D的震撼。

## PS 恶魔城·月下夜想曲

| 游戏推荐度:9 | 秘技实用度:6 |
|---|---|

●幸运值99并且装备永远不会被死神没收简易大法

通关一次，取名为X－X！V－Q，来到被死神没收装备的前一个房间，把装备全部卸下，只保留披风。此房间内有三批狼。原来的秘技是跳起让第三只狼撞上，飞过死神的画面，但太过麻烦，有时易OVER。其实，只要直走死神画面马上再回来，不引发对话，再让房间内中间的狼向着死神方向将自己撞出即可，只须站在此狼前方，无任何技术需要，非常方便，记得马上记录！

下面是重点，以前的秘技使用后再回死神房间，装备还会被没收。这是可以避免的！首先，在飞过死神后记录一下，然后重启，回到开始画面，进入游戏，选择NAME CHANGE(名前变更)，把自己的名字改为AXEARMOR。开始游戏吧！你可以大摇大摆回到死神的房间了，此时，他(它)已回家睡觉了，装备全部留下。

——北京 李超

星尘大海：PS2版恶魔城酝酿中，KONAMI将会永远的给大家惊喜!!

## GBA 黄金太阳

游戏推荐度:9　秘技实用度:7

●攻击力最强的职业

网上对开启的封印无什描述，知道迷失的时代中为除己之属性而将另三种属性精灵各装备三只，职业便可升至顶点，此乃错误之举。

太1攻击力，防御力最强的职业为黑骑与金酒圣，装法为

| | |
|---|---|
| ロビン6火1地 | ヴェラルド6地1火 |
| イワン6水1风 | ソアリィ6风1水 |
| 太2ガルツァ7火2地 | ツャスミン7地2火 |
| ツバ7水2风 | ピカド 7风2水 |

后继太1主角各属性精灵均加一。

（当然，其精灵属性要下降——呜呼、鱼与熊掌岂能兼得）

●养生之道

相同的等级会出现一定的能力差异，是因为基本能力值的高低被精灵的强化所至，故不能忽视平时的升级，时常高能力提升出现几率较大，故要靠save和读取，耐心与运气（有时要靠出入门或村庄来改变遭遇），建议值：+8（HP）+2（EP）+4(攻)+2（防）+4（速）或4、6、3、26



惊喜值：9、2、5、2、5或6、6、2、3、6（出现几率极低）

●拾破鞋

过了比利比诺东边的关卡（太1，起始需要推开木箱的地方），有一狭长的孤岛（由右往左进入的）末端有一片森林，调查（除此按A键均为切换菜单状态）可得破鞋一只，价值人民币450元，在手头拮据的游戏初期甚是受用。

●班门弄斧地

之所以如是说，是怕众玩家早已发现了下列东西：原驻村庄武器店后的几颗烂草（太1）有门！



前往依米尔村的洞穴、洞口右边宝箱后的石头，也有门（亦太1）。

ガイワロツケ越过恶龙的尸体，水滩的右边，有力？（太2）

小岛のどうくっ(海龟带你的地方)经阵移到后面的直肠道,去大开杀戒吧,可得美女射剑哩!(太2)

キァナ村里阵移所到之处遇见的第一个宝箱，切不要在迷宫里找路，回到村中去神殿看看，用第三只眼看最大的门。（太2）

道具中有小加号标记或那些乌漆马黑的剑，均可到ャラム村进行打造（铁匝射躺着的，0404他就行），记得先存盘罗！

●变更人名简法

按SELECT键，三次足矣，多不上限（此法用于太2时不能变更前作主角名）。

●精灵善用

在此不将各精灵召唤一一列举，只点拨初玩者或在今迷途者要留心释放，不是任何人释放任何精灵都一样，力量与属性不相适的只会将精灵的威力大打折扣，卡带中设定精灵（释放时）排列为由大到小(威力)。同级时为风火水地,为了免于来回选订的不便，故将人物排列也可稍作更改：イワソ、ヴェラルド、メアリィ、ロビソ，再穿上跑的最快的鞋，加上“养生之道”，笔人曾用LV22击倒太I BOSS，耗时不足六小时。



●玩转老虎机

太1、太2均有用奖卷玩游戏的地方，其规则亦相同，五件衣物可得ミスリルツヤツ（防+10、HP+5）或ツルのビスチェ（防+6，好运+1）或ラソニソヴツャツ（防+1，速度+15）。

五只鞋可得　クィツクブーツ（防+3速度+20）或　むゎぬのづーツ（防+4）。

第三只破鞋不提也罢。

五个指环得　エナヅストリソグ（EP回复7/次，坏了可修）。

力量指环,(战斗时使用) 沉睡指环,(战斗时使用）。

五个红心可得 ヒルポツョソ（HP全满）ヒルドロツブ　（HP回复500）　ヒルナツツ（HP回复200）。

五个五角星可得，复活水，冰天雪地（EP全恢复）苏醒药月亮代表万能,可以其它图形任意组合。

至于如何百发百中则不再老生常谈。

ヒルポーツョソ与とルドロツブ买不到，前者可随击倒红旋风而得（取之不尽）。

とルドロヅ可在战胜撒哈拉沙漠中用幻眼看到的怪物后随机取得（太1）。

●进度失而复得

太1的日文版和汉化体验版常遇进度丢失的情况，这一点我有过切肤之痛,而大家切不要忍痛割爱卷土重来,只用同时按住L、R、START再不停按B键即可，有时很快恢复，亦有时需开关机反复操作，总之它会回来（当然没有电池了那是题外话）,此缺点运用的好可存六个进度,杜绝的方法还是COPY,一式三份,这就要看你的喜好来决定了。



——浙江 刘务

星尘大海：重复重复再重复地说，务必使大家重复重复再重复地记，呵呵。

## GBA 怪物公司

游戏推荐度:6　秘技实用度:8

●全关卡密码(从上向下,从左往右)

| | |
|---|---|
| 5MB2VP | V6D77J |
| 4RB231 | K!D!9J |
| RZB!78 | P9F2DJ |
| MZC2B1 | 49YIXY |
| S2W2V9 | K!F95D |
| F6W139 | O9G1BS |
| J!C97C | 59Z2UZ |
| K!C!9H | 89Z23! |
| Z9D2BQ | 89Z27F |
| 59X2VX | K!G!9L |
| J!X23K | K!G!!M |

——长春 LENY

星尘大海：谢谢LENY的秘技，GAMEBAR也要你多多指教了。

## PS 三国志7

游戏推荐度:7　秘技实用度:6

●名胜古迹收集法

收集这个，靠一定的几率，但有效的方法收集的也越快，与你所访问武将所在的城池有关，而且每个城池只有一个或没有（找不见城池换一城池），（如庐江——庐山、永安——白帝城、洛阳——白马寺等）。也就是50多个城池里，只有30个城池里有，其它的城池找死也没有。最好访问文官系。

——浙江 林辰

星尘大海：三国志九已经在国内上市，可研究。

## GBA 超级机器人大战OG

游戏推荐度:9　秘技实用度:7

●敲诈熟练度的方法

选择龙正路线，在第19话晓の决战里，先清扫杂兵，赶跑白河愁，留下BTBOOS的小命，让他多活一会，这样只要BOSS还没爆，每个队员的一次行动结束都可以加一点熟练度，那回合结束都加一点熟练度，这样只要有耐力，有恒心，有充足的电源的电力供应（最重要），挤爆999点熟练度不再是问题。

不过这个秘技有个后遗症：就是不知道会在什么时候熟练度会变负数（小弟在第36话时，熟练度掺变负了，难度变易）。

——浙江 黄杰

星尘大海：以公谋私，以公谋私。

## GBA 死亡弹珠台

游戏推荐度:8　秘技实用度:7

●隐藏模式

1、输入DONTN33DNGN3Y “BOSS MOOE”出现。

2、输入OP3NSNDT35T “SOVND TEST”出现。

3、输入MOV13PL353NT “MOVIE TEST”出现。

——汕头 海鹏

星尘大海：好游戏、极耐玩，SEGA有头脑。


绯茶子的
THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 風のタクト
体验记 后篇
原作：绯茶子
大家，上啊！前一进一嗯？
哒哒哒哒
前进不能啊一！
唰
躲避！
唰
这就是神之塔的试炼，现在正是生死攸关的时刻！！
这只手真讨厌一
呼
喘
正中
哇
唔～
飘飘悠悠
呜～～～砸得我好疼！！
可恶！吃我一箭吧！！
痛啊
拉一弓
我射
我射
你再尝尝这个一！！
就不信炸不坏你，烧不死你，
不管怎么样，我一定要继续前进，
我跟你拼了———！！
我已经输了了次了，决不能再输了！
哇一啊
但是，就凭我能射得中吗～
呜～，为什么我老是打不过去呢……


轰隆
结束了……
好漫长啊……
呼—呼—
呼—呼—
其实失败的根本原因是我拿到弓后不管怎么样都找不到机械脑的弱点，直到第3次才终于发现！！
那个时候的心情啊……
加油加油再加油—
哇哇
……啊，难不成我是个天才吗！？
就是这个感觉。
呵呵
喂—你快点给我接着往前走啊—
白…白痴一样…
对不起
让大家久等了。
啊
……
终于得到这把圣剑了。
这样我就一定能把妹妹救出来了！！
杀伤力怎么样呢？
…你自己不知道吗？
拿到剑的地点保密，总之是个很漂亮的地方哦！
前进吧—勇敢地去迎接挑战—
哇哦
嗯嗯嗯？
那……
到底是什么！？
好多好多的宝石哦！！
绯茶子的宝石挑战赛。
①摩拳擦掌开始准备
呼
②玩家要驾着船跳到桶上
宝石
Ⓡ起跳点
转向
跳跃
转向
跳跃
跳跃
③跳到木桶上后要马上把船调整到下一个目标的方向。
要想跳准确实挺难的。
不过学会了以后，
就算想玩点花样也不成问题。
我一下拿到了77个宝石哦
缓缓接近
猛然一扑
这个家伙居然偷袭我
嘭
你这个可恶的大海怪！
我决不允许你兴风作浪！！
我绯茶子大人来收拾你了—！！
看我的—！！
溜溜
上，
上不去……
快快点点
溜溜
怎么爬上船就那么难呢？
赤、赤狮子开始反击吧……
简直冻死我了
唰
啊———！！
还敢反抗！
嘭
↑绯茶子
第二海怪登场！
呜呜～
我受够了！我再也不要反击了！！
咱们去魔兽岛吧！！
你可真没用
哇—啊
为什么我总是这么倒霉啊。



一，一下就被打败了……
晃悠悠…
为什么输的总是我！可一恶一！！
看着吧，只要我重新找回神剑的力量，就一定能赢的！！
抓一一狂
向大地之岛进发吧！
大地之岛
使劲
…
安一静
嗯一！！太重了！！搬不动！！不行啊！！怎一么办啊？
这个时候还是去问问住在海里的居民怎么说吧。
海中居民
嗯？
从这里往北走4格，往东走3格，有一个让人变得更加有力的宝贝。
哼，其实我早就知道了。只是比较谦虚没说出来而已。
去看看吧
轰隆隆…
火山岛
根本无法靠近啊！！
简直太热了一
光是呆在这儿就快热死了！
不要啊不停去，啊就那算儿（说死不个也行）！
你自己泡在海里当然不热啦！！
看，我说的没错吧，现在你已经变得力大无穷了吧。
可恶
咕噜咕噜
呼一终于回来了一能活着回到这儿，绯茶子真是太激动了一
再次回到大地之岛
好了，绯茶子要再接再厉啦！！
帅吧？
闪闪发光
唰
POSE!
哇哇哇！！这些全是从世界各地的露天商场集中来的道具！太厉害了太厉害了！
手忙脚乱
快看快看！是不是很可爱？
特别是这个花了大价钱买下的幡旗，我一眼就看中了♡
女神像的水
旗子上面的图案就像个笑脸一样
在亲子岛、鱼之岛和炸弹岛之间转来转去，
这样就能收集到这些东西了。
↑海之花 ↑南风之花 ↑城镇之花
作为回礼之一，我得到了这个盾牌！
可以产生魔法力的盾牌！能够防御敌人的攻击。
这个东西非常有用大家一定要拿到手哦♡
我挡
说起来，我最喜欢在岛上乱转了♡
因为可以找到很多隐藏的道具。
哈一♡


看到了！
那就是高鸟岩之岛！！
这时候我必须要控制海鸥，找机会溜进去才行。
可是真的很难操纵啊！！马上就被逮住了！！
啊啊
那只该死的怪鸟老是跟着我，按了开关就赶快跑吧！
嗖
胜利
自我陶醉
哇，我现在终于可以进去啦♡
里面到底什么样呢？
可以控制海鸥的这个设定真的很有趣。
大地的神殿
正在呼唤大地的贤者。
勇者啊……我所寻找的子孙……
子孙——嗯？？那个鼻子好像在哪……见过……
啊！
对了，子孙……这么说，是有点像！
哇！
我怎么没注意呢？
绯茶子当时真的大吃一惊呢！
说起来，我以前和他们说话时就觉得有点奇怪了。原来他们之间都是有联系的啊。
这个血族已经分散在世界各地了—
还有那两个人简直长得一模一样！
塔乌拉的那个孩子和普罗罗德那个孩子感觉上确实挺像的！
这次的冒险，我得到了很多人的帮助，这大概也是血缘的指引吧—
不过在这些人中还是赤狮子王给我的帮助最大了！
啾
大家一定都注意到了吧？
好了！这次该轮到我去帮助你们了！
请多加小心！
绯茶子啊
塞尔达公主！！请等着我，我一定会去救你的！
塞尔达公主的原型真是可爱极了。
别在这里磨磨蹭蹭了你还要去找两个神官，想办法让你的剑完全复活呢……
咬
要解开魔王加在王国的封印要找到8块黄金三角组成的碎片……
看我的吧—！！冒险还远远没有结束！！最终的胜利是属于我的！！
GO—
后面的冒险就靠玩家自己了！

# 幕末风云与明治维新

## ——坂本龙马、绯村剑心与贯真人的时代背景




### 导师——始于剑，终于法

早年能够称为龙马的师匠的，除了姊姊乙女以外，还有土佐家乡的文武两个“明星学校”的老师——文是“楠山塾”的楠山庄助，武则是“小栗流”道场的日根野弁治。不过这两个老师对龙马的影响并不大，其中楠山庄助更是把龙马视为白痴，勒令退学。

龙马在取得小栗流的“免许皆传”（就是毕业证书啦）后，继续往江户（现在的东京）深造，他选择的是北辰一刀流的千叶道场，名义上的师父是千叶贞吉，但是他年事已高，所以实际上是由他的儿子千叶重太郎执教。千叶道场与其说是龙马的师门，不如说是他在江户的“家”。晚年的名剑客千叶贞吉对龙马有如父亲般慈爱有加，个性直爽的少师父重太郎视龙马如兄弟，妹妹佐那子则对龙马一往情深，千叶道场就像土佐的家一样，给了龙马实质的保护，以及心灵的温暖。（其实佐那子还有两个妹妹，里几子与几久子，也都是北辰一刀流高手，不过在故事中没有登场。）

在江户修行期间，与吉田松阴的相会，是龙马前半生最重要的事件。透过这个事件，龙马结识了日后的同志，来自长州藩的桂小五郎、高山晋作、久坂玄瑞、伊藤俊辅（此人在维新后改名为伊藤博文——清朝于甲午战争惨败后与李鸿章签马关条约的人，中国人最感冒的日本人之一）。

吉田松阴是个狂热的尊王攘夷派文人，也是当时尊攘派志士的精神导师。传统的尊王思想是为了让人民崇敬天皇，藉以提升获得天皇授予政权的幕府地位，18世纪信奉神国思想的竹内式部、山县大贰等人，认为“非神裔”的幕府和天皇并列执政的“双首长制”不符合日本传统神国的“天无二日、国无二主”的道理，主张王政复古，幕府应该将政权还给天子。到了幕末，由于民生凋蔽，加上欧美列强大举叩关，内外交迫之下，终于演变成以“打倒无能幕府”为企求。其实此时的幕府例题不是真的无能，末代将军德川庆喜还被称为“德川家自家康以下最英明的将军”，可惜时不我与，就像中国的清朝虽也是公认中国历史上最清明的朝代，照样完蛋大吉。

松阴对封闭保守的日本是否能抵御欧美帝国主义侵略忧心忡忡，虽然是属于“神国主义”的国学派，但是他也体认到西学的重要，甚至试图偷渡到美国去学习西洋技术拯救日本，最后在安政大狱（幕府大老井伊直弼逮捕、屠杀尊攘派志士的镇压行动）中被处斩。

松阴的国际观在我们看来十分该死；“应与欧美诸国增进信义，蓄积国力，打击弱小的朝鲜、满州、中国使之服从，在交易上失于欧美的，就在朝鲜、满州取得补偿。”这算是日本侵略亚洲的立论基础之一。好在龙马只受到松阴忧国忧民



■ 吉田松阴之死

思想的启迪，没有吸收到他的“劫贫济富”观念。

当时，“日本”对日本人而言只是个“地理名词”，日本人所效忠的，是藩主、幕府、天皇；日本人也不会觉得自己是“日本人”，而是“土佐”、“长州人”，这应该是对建时代的特色。（说实话，现代也好不到哪里去，没有人会自认“地球人”，而是“中国人”、“美国人”）龙马一介剑客，也从来不觉得有什么不对，在听过松阴以及松阴的老师佐久间象山的言论后，加上正好在此时目睹美国培里的黑船舰队压境，大大提升了龙马的眼界，将思想格局从藩国提升到国家、世界；也让龙马幼年时代所感受到的阶级不平等、不公义所埋下的反抗种子开始萌芽。




■ 吉田松阴的老师，开国派学者佐久间象山

此时的攘夷志士的想法与作法，类似清末的义和团，认为只要以武士刀加上大和魂就可以把洋鬼子打得落花流水。龙马有时虽然也不免有股血气冲动跟他们去大杀幕臣与外国人，这也是他的好友们——以武市半平太为首的土佐勤王党希望“剑术天下第一”的龙马去作的。不过龙马却被更遥远、模糊的事情吸引着，直到他上了约翰 · 艾力克的船到了上海，从艾力克、曾经漂流到美国的中滨万次郎、和为万次郎着书记录这段漂流记得河田小龙等人口中听到美国“四民平等”的自由民权主义，亲眼目睹中国人民跟日本人民相同内外交迫的惨况，他才逐渐摸清楚自己要走的路——建立一个自由、平等的日本，并且协助亚洲各国（尤其是中国）也达到这个目标，这就是“大东亚共荣圈”的原点。现在这个字眼对华人来说是句“脏话”，不过当时龙马的主张是“被西方列强压迫的东亚国家，应该摒弃国有界限，齐心合力脱离列强宰割，建立平等关系”，只是后来被军国主义者拿去当作侵略的藉口，就还非龙马所愿了。

胜海舟可说是龙马生命中最重要的人。有趣的是，海舟身为幕府高官而龙马为尊王攘夷志士，拥护神国思想的半平太一党更是提倡开国贸易、学习西方思想的海舟为出卖国家的大奸贼，欲除之而后快，而传说中（以及漫画中）龙马与海舟的初次会面，的确也是龙马与千叶重太郎联袂要刺杀海舟之时。

在杀手横行的幕末时代，最常见的场景是夜色昏暗的路上，杀手从埋伏处冲击，一边叫着“天诛！”然后将目标砍死。不过龙马胸襟非一般自以为替天行道的杀手可比，加上艺高胆大，“天下的北辰一刀流”最强的两名剑客要杀什么人也不必靠偷袭。龙马提议：“就先让胜海舟讲讲他的想法吧！如果真是奸恶之徒，再杀不迟。”海舟一眼就看出龙马两人是为了杀他而来的，不过听龙马要求他先说说自己的想法，觉得这个年轻人倒也有趣，就滔滔不绝说了起来，虽然命在顷刻，海舟还是大骂攘夷志士没头没脑的行径，只会让日本灭亡，必须开国航海，拓展贸易，整饬内政，打破幕藩体制建立平等的社会制度，解除闭关自守的锁国政策，日本才有活路。

这番话字字都打进龙马的心坎里，然而心地善良，却是深信神国武士魂的重太郎却完全无法接受！“胜这个家伙，果然是个奸贼！”正要拔刀斩杀时，龙马突然跪倒：“胜老师，请收我为弟子吧！”重太郎目瞪口呆不在话下，就连胜海舟也是大吃一惊。

龙马与胜海舟亦师亦友的关系从此开始，幕末维新的历史巨轮，也从此快速地转动了起来。对于龙马而言，这是又一次的启蒙，他找到了这一生努力的目标。

日后龙马就跟随着胜，建立了位于神户的海军操练所，以训练新一代海军船员为宗旨，不管是贵族、上士、乡士、平民百姓，龙马一见到人就往海军学校拉，而加入的人，龙马也不分阶级地视为最重要的战友,因此神户海军塾上上下下，都对这位“塾头”敬爱有加。

当时的爱国志士尊王攘夷的方式，就是勤练武功，暗杀幕臣与外国人。而龙马目睹了美国黑船叩关，幕府惊慌失措的模样，乘了一艘架着大炮的黑船，可以横扫成百上千的带刀武士，有了海军的力量，幕府也好，老外也好，都不足为惧！这就是龙马比其他勤王志士厉害的地方，他能够超脱武士阶级的思考模式。

有趣的是，龙马的理想是推翻幕府，建立平等社会，而胜海舟是幕府高官，两人却能合作无间。除了海舟以外，幕府的政事总裁松平春岳，将军顾问大久保一翁，甚至连将军德川家茂这些位于幕府顶点的人都对龙马十分有好感，或许是因为他们都受到龙马那种纯粹的想法，纯粹的行动模式———不搞暗杀，二不耍权谋，只是诚恳地推销自己经常被视为“吹牛”的理想，并且身体力行——所感动吧！




■ 龙马的恩师胜海舟



# 电击看板

## 【当“一夜情”已经过去】

【文:金装战神电击象】

天语：被誉为编辑部最敬业的大象，本期为大家带来了哪些惊喜呢?

呵呵，“一夜情”对于我们来说可不是浪漫与激情!

每每在“电击”出击前，“电击”的编辑总是要与那些可爱又可恨的影像“亲密”地共处一夜，而后再从布满血丝的眼睛里，把刚刚还激情满满的动画彻底抛开，甜甜地抱着枕头，美美地吹着鼻泡……

“一夜情”啊，对我们来说没有刺激，只是忙碌和近乎于机械式的劳作……

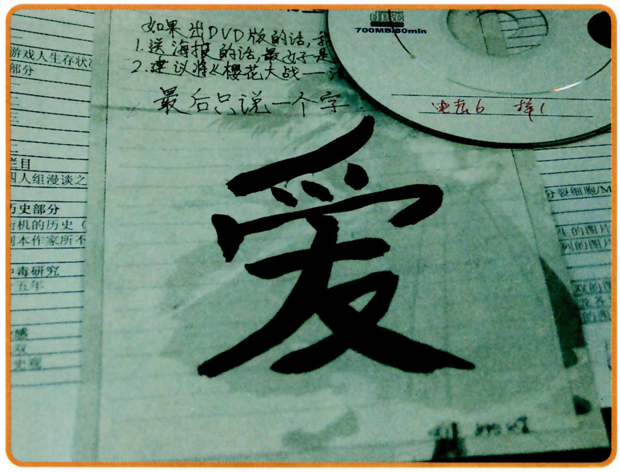
### 并不“无敌”的国产玩家团

玩游戏的人很多，但玩到一定层次，再有点绝活的人却很少。其实挺不乐意的说，国内流行的是“嘴上知道特别多，手上精通特别少”。原因吗，自然都是“盗版惹的祸”。

见的太丰富，买的太容易，玩的自然不会用心。所以国内高手多不了，算有也高不了多少。但我们还是开辟了这个栏目，其实并不是非要上些举世无双的经典过程，只是有点身先士卒的感觉，想给国内为数不多的执着者找到一点展现自我的天空。

特别是在一个压抑的大环境下，这惟一一点绽放的天空或许更为可贵吧。

同时，我们也希望给那些在游戏上怀有执着抱负的朋友一点鼓励，让大家能更从容而忘情地与游戏相依相偎。




**天津姚煜读者在选票中用毛笔写了一个大大的“爱”字，令编辑部从上到下备受鼓舞。大感谢读者的支持。**

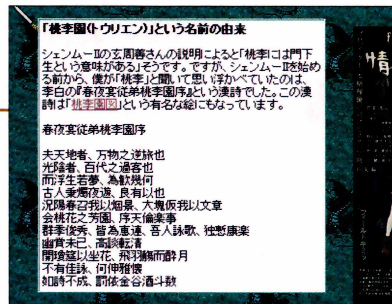
## 【电击光盘之硬件大玩家】

为了进一步实现“彩页+光盘”的互动，提升电软的号召力并树立权威，我们想在电击光盘中加入硬件介绍。

电击光盘中的硬件栏目可以容纳很多方面的内容，比如：游戏机硬件、周边器材、各种各样的测试、对比、推荐……

在这期光盘中，介绍了一种名为“超级冷光管”的普通版GBA照明系统，同时还对比了新老GBA的异趣。

希望大家能够喜欢。另外，如果读者手中有什么珍稀限定版啦、新潮怪异游戏周边啦……均可与天语联系有偿拍摄。



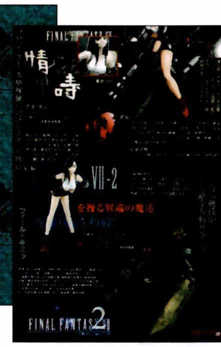
「桃李園(トウリエン)」という名前の由来

シェンムーⅡの玄周善さんの説明によると「桃李には門下生という意味がある」そうです。ですが、シェンムーⅡを始める前から、僕が「桃李」と聞いて思い浮かべていたのは、李白の『春夜宴従弟桃李園序』という漢詩でした。この漢詩は「桃李園図」という有名な絵にもなっています。

春夜宴従弟桃李園序

夫天地者、万物之逆旅也
光陰者、百代之過客也
而浮生若夢、為歓幾何
古人秉燭夜遊、良有以也
況陽春召我以烟景、大塊仮我以文章
会桃花之芳園、序天倫楽事
群季俊秀、皆為恵連、吾人詠歌、独慙康楽
幽賞未已、高談転清
開瓊筵以坐花、飛羽觴而酔月
不有佳詠、何伸雅懐
如詩不成、罰依金谷酒斗数

↑世界最著名的莎木同人站——日本“桃李园”，特意解释了其站名由来。




↑NGC FF7-2 !!??

# 电击加油站



天师的显示器上……

■天津毕跃指责《樱典藏》用词不当，“尤其是管花火叫什么——寡妇。小心出门被一群人海扁”。(不叫寡妇叫什么呢?“遗孀”、“未亡人”……都不太好。女权主义者看了会给一板砖。)



■北京罗菲(女)武汉李熙琳(女)等读者对出版时间不准的“小毛病”提出批评。这应是《电软》的“老毛病”了，改也难(笑)。我们尽力改进吧(不敢说“一定”怕又一板砖)，谢谢你说“民以食为天，我以点心为命”。另外李小姐提出想优惠跨年度订阅。对不起，这一活动已于2月底结束了，“蓄芳待来年”吧。

■杭州周波说：94年开始购买《电软》到现在的《电新》和《动新》，都成为我生活的一部分。发售前的期待，发售时的兴奋，数日后的回味，爽!

■北京冯硕说，电新出的FFCD和樱大战CD同学们都非常爱听，还在校广播室播放，引起不小的反响和一致好评。

■河北迁西县一读者来信说：

希望你们不要老是将打的，杀的动画搬到上面来，我不希望除了高达就是太空堡垒。应多一些乡村气息，多一些感人的动画才好。虽然高达之类也很好看，大多数人也没看过，但是老讲战争也还是不好吧?

■北京张文东，无锡史建设，重庆Wenxi觉得《电软》近几期改进颇大，132面彩页加《电击收藏》8.40元，实在是超值，《电击收藏》等于是白送。他们都提出能否在VCD外再像《电新》一样带一张游戏音乐CD。毕竟CD是可以随时反复听的，许多同学和朋友都十分喜爱游戏CD。像《电新》18期送的最终幻想，《电新》19期送的樱大战金曲都是精品，让你久久难忘。(看到这些建议，编辑觉得非常好，下期《电软》就决定带一张游戏CD《樱大战金曲二》供大家欣赏。金曲(2)所收录的歌曲与《电新》19期的樱大战CD完全不同，是编辑重新选编的，平常不容易听到。而且中文歌词将刊登在下期电软上!下期《电软》9.80元，算一算这张CD不过才1.40元。)

■天津读者苏世光来信说：

现在感觉贵社真是越来越体贴了，如电新回函卡可与《电软》回函卡一并寄回，真是又方便又省钱呀。谢谢!还有这期“点心”用的信纸的背景实在是太好看了，孙悟空!有种久违的感觉。我都不太想把此回函寄出了呢，哎……残念……

我有一个愿望，请你们一定实现!就是在“点心”上做一期或几期的电玩歌曲卡拉OK的盘，并附上字幕(拼音有无都可)。这样有聚会表演什么的，也可让我们这些电玩一族一展优美的歌声。接近神的人们呀，请满足我这个小小的要求……



玩具欣赏

# DAITA meets Heat Hork type Guitter

photo*akihiko kyuki
hair & make*masanao goto (SEINTZ)
text*fukky

扎古用的热能斧也能作为乐器使用？由BANPRESTO推出的热能斧型吉他已经在发售中，也有光线莱福外形的供选择。你可不要以为这是GUNDAM的周边产品就忽略它的性能，不信的话可以问问这位DAITA，他可是职业的吉他乐手哟。

■责编/宇部

# 流行巴士GO!

## ANIME（DVD） 带你浏览最新面世的日本卡通作品


→爱莉卡非常努力的参加排练，但是粗枝大叶的性格经常给周围的人带来麻烦。

### 樱花大战Ecole de paris第一集 ～黎明之花～

在《樱大战3～巴黎的燃烧岁月》中登场的“巴黎华击团”的终于影像化。这是继《樱花绚烂》、《轰华绚烂》之后的第3部OVA系列，全部共4张。巴黎华击团·花组成立的秘密、5位成员各自不为人知的一面都将展现在大家面前。第1集《黎明之花》讲述了爱莉卡加入华击团并与古妮西露相见的经过。限量发售版同时附送一张收录了片尾曲的12cmCD。第2集《黑猫和恶女》将在5月发售，第3集《恋爱都市》预定7月发售。


←贵族之女古妮西露。少女们陆续在巴黎集合。



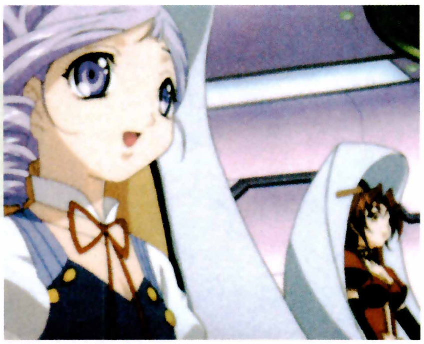
●总监督：广井王子●音乐：田中公平●配音：日高法子、岛津牙子、井上喜久子、鹰森淑乃、

**巴黎在燃烧吗之OVA系列！**

---

### KIDDY GRADE

曾负责《机动战舰大和号》人设工作的后藤圭二首次担任监督的作品《KIDDY GRADE》终于开始发售DVD了。该作描写了银河通商关税机构的密探琉米艾尔和艾克丽儿这对美少女搭档的故事。《KIDDY GRADE》的初回限定版售价7800日元，普通版售价5800日元。限定版中除了多段影像特典外还同时附送一本多达190页的豪华爱藏版分镜头画集。


←角川书店·MAGICA ENTERTAIN-MENT发售，以后每月25日发行一卷。

### 片中的少女形像美丽动人



该作的背景设定庞大，画风华丽。

---


THE ANIMATRIX
2003.6.3发售

### 「黑客帝国」的创作班&日本的顶级制作人联手创造的电影世界

《黑客帝国》的续集《重装上阵》即将在6月7日推出，第三部《帝国革命》也将于今年11月份正式推出，除此以外还有一部《黑客帝国》也在酝酿当中，那就是由编导华高斯基兄弟和以日本人为中心的世界顶极制作阵容联手创作的梦幻巨作《THE ANIMATRIX》！该作利用CG和动画的渲染技术，在《黑客帝国》的故事背景下讲述了9个分别独立的故事，将《黑客帝国》的3部作品衔接起来。这部动画的DVD和录像带发行纪念记者招待会在东京都大饭店举行，以川尻善昭为首的5位监督也来到了现场。这些充满个性的杰出监督们相撞所制作的作品，还没公映就已经引得众人议论纷纷了！


←从左起是前田真宏、渡边信一郎、川尻善昭、小池健、森本晃司。在记者会上他们各自都作了发言。


↑欧西莉斯准备跳跃前的最后一瞬间


↑第二次文艺复兴的篇章1


↑虚拟世界

# DER WALD

机种/J-PHONE 厂商/ENIX 类型/RPG

这款游戏以冒险为主题，而且特殊事件和怪物都达到了30种以上。玩家还可以和街道上的居民对话，收集情报，推进故事情节。

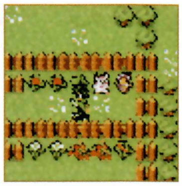
## ENIX的人气RPG『DER WALD』登陆J-PHONE!!



开始旅行吧！向新的世界出发




↑游戏情节会根据对话继续发展。画面中的玩家正在和怪物作战。






↑道具育成和朋友交流




可种植的道具之实种类丰富，颜色鲜艳姿态万千，赶快培育一个美丽的种植园吧。




→可以将各种装饰道具摆放在家里，让家里更显温馨。

# 游戏铃声DIY

## 樱大战·热血青春

——主题歌——

### MOTOROLA

适用机型：V60 V66 V70 …

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 33 | 0 | 33 | 0 | 111 | 222 | 0 | 11 | 22 |
| 0 | 111 | 222 | 00 | 222 | 00 | 222 | 0 | 11 | 22 |
| 0 | 2 | 0 | 4 | 0 | 33 | 0 | 2 | 00 | 2 |
| 00 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 111 | 222 | 0 |
| 11 | 4 | 00 | 333 | 0 | 4 | 0 | 33 | 00 | 33 |
| 00 | 33 | 0 | 33 | 0 | 33 | 0 | 3 | 0 | 33 |
| 0 | 4 | 0 | 2 | 0 | 111 | 33 | 0 | 3 | 00 |
| 33 | 0 | 3 | 0 | 222 | 00 | 222 | 0 | 222 | 0 |
| 3 | 0 | 3 | 0 | 3 | 0 | 3 | 0 | 3 | 0 |
| 222 | 0 | 11 | 22 | 00 | 2 | 00 | 2 | 00 | |

### SONY

说明：*(5)=按*键5次
J=按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28…

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | *(5) | 3 | *(4) | 1 | 1 | *(5) | 7 | *(5) | 1 | 1 |
| *(2) | 1 | 1 | *(5) | 7 | *(4) | 6 | *(4) | 5 | *(5) | 3 |
| *(5) | 6 | *(2) | 6 | *(5) | 6 | *(4) | 6 | *(5) | 1 | 1 |
| *(5) | 5 | * | 4 | *(5) | 5 | *(5) | 3 | *(2) | 3 | *(5) |
| 3 | *(4) | 3 | *(5) | 2 | *(5) | 3 | *(5) | 5 | *(5) | 6 |
| *(5) | 3 | 3 | *(5) | 2 | 2 | * | 3 | 3 | *(4) | 2 |
| 2 | *(4) | 1 | 1 | *1 | 1 | *(4) | 1 | 1 | *(4) | 2 |
| 2 | *(5) | 2 | 2 | *(5) | 2 | 2 | *(5) | 2 | 2 | *(5) |
| 2 | 2 | *(5) | 1 | 1 | *(5) | 7 | * | 6 | *(2) | |

### MOTOROLA

说明：>=按向右箭头
9*2=按9键2次 *2=按*键2次

适用机型：V998…

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2*3 | 3*4 | > | 2*3 | 1 | > | 2 | 0 | 2*4 | > |
| 4 | 2*4 | > | 2 0 | 6 > | 2 | 0 | 2*4 | > | 4 |
| 1 | > | 3*3 | 1 | > | 3*2 | 2*4 | > | 2*3 | 2*4 |
| > | 3*3 | 6 | > | 3*3 | 3*4 | > | 3*3 | 1 | > |
| 3*3 | 2*4 | > | 2 | 0 | 2*4 | > | 3*2 | 4*2 | > |
| 3 | 2*4 | > | 3*2 | 2*4 | > | 2*3 | 6 > | 2*3 | 3*4 |
| > | 2*3 | 1 | > | 2*3 | 2*4 | > | 2*2 | 2*4 | > |
| 2*3 | 2*4 | > | 3*2 | 2*4 | > | 3*3 | 2*4 | > | 2*3 |
| 0 | 2*4 | > | 2*2 | 0 | 4*2 | > | 2*3 | 0 | 1 |
| > | 2*2 | 0 | 1 | > | 2 | 0 | 4*2 | > | 2 |
| 0 | 1 | > | 2 | 0 | 1 | > | 2*2 | 0 | 2*4 |
| > | 2*2 | 0 | 2*4 | > | 2*2 | 0 | 2*4 | > | 2*2 |
| 0 | 2*4 | > | 2*2 | 0 | 2*4 | > | 2 | 0 | 2*4 |
| > | 4 | 4*2 | > | 3*3 | 6 | > | | | |

※请将本曲的节拍调至快速。

### SIEMENS

说明：+(−)=按上（下）侧键
↓=按向上键头 ↑=按向上键头

适用机型：3568i 3618 6618 6688 …

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 0 | + | 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 | 8 | + | 7 |
| - | 1 | 8 | 8 | 8 | 8 | + | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 7 | 0 | 0 | -6 | 5 | 8 | 8 | 3 | 6 | 8 | 8 | 8 |
| 8 | 6 | 0 | 0 | 0 | 6 | 0 | 0 | 0 | 6 | 8 | 8 |
| 1 | + | 5 | 8 | 8 | - | 4 | 0 | 0 | 5 | 3 | 8 |
| 8 | 8 | 8 | 8 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 |
| 0 | 3 | 8 | 8 | 2 | 3 | 5 | 6 | 3 | + | 2 | 8 |
| 8 | 8 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 8 | 8 |
| 8 | 8 | 8 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 8 |
| 8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 7 | 8 | 8 | - | 6 | 8 |
| 8 | | | | | | | | | | | |

### ERICSSON

说明：1+=按手机1键稍长

适用机型：OT310 OT511 OT512…

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3+ | 3 | 3 | 1+ | 0 | 7 | + | 1+ | 0 | 1+ | 0 |
| 1+ | 0 | 1+ | 0 | 1 | + | 0 | 7 | 6 | 5 | + |
| 3 | + | 6+ | 6+ | 6+ | 6+ | 6+ | 6 | 6 | 6 | + |
| 1 | + | 0 | 5+ | 5+ | 4 | + | 5 | + | 3+ | 3+ |
| 3+ | 3+ | 3+ | 3+ | 3 | 3 | 3 | + | 2 | + | 3 |
| + | 5 | + | 6 | + | 3 | + | 0 | 2+ | 0 | 2+ |
| 0 | 2+ | 0 | 3 | 0 | 2 | 0 | 1+ | 0 | 1+ | 0 |
| 1+ | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | + | 0 | 2 | + |
| 0 | 2 | + | 0 | 2 | + | 0 | 2 | + | 0 | 1 |
| + | 0 | 7+ | 7+ | 6+ | 6+ | 6+ | 6+ | | | |

### ALCATEL

说明：8(2)=按手机8键2次

适用机型：OT310 OT511 OT512…

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 8(2) | 1 | * | 8(2) | 7 | 8(2) | 1 | * |
| 8(1) | 1 | * | 8(2) | 5 | 8(2) | 3 | 8(2) | 6 |
| 8(1) | 6 | 8(2) | 6 | 8(2) | 1 | * | 8(2) | 5 |
| 4 | 8(2) | 5 | 8(2) | 3 | 8(1) | 3 | 3 | 8(2) |
| 3 | 8(2) | 2 | 8(2) | 3 | 8(2) | 5 | 8(2) | 6 |
| 8(2) | 3 | * | 8(2) | 2 | * | 2 | * | 8(2) |
| 1 | * | 1 | * | 8(2) | 2 | * | 8(2) | 2 |
| * | 8(2) | 2 | * | 8(2) | 2 | * | 8(2) | 2 |
| * | 8(2) | 1 | * | 8(2) | 7 | 6 | 8(1) | |

### NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2=按9键2次 *2=按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3+ | 8 | * | 3 | 8 | 1 | 9 | * | 7 | *2 |
| 1 | 9*2 | * | 1 | 8*2 | 7 | 8 | *2 | 6 | 5 |
| 9 | 3 | 6 | 9*2 | 6+ | 8*2 | 6 | 8 | 6 | 9 |
| 1 | * | 5 | 9 | *2 | 4 | 8 | 5 | 3+ | 9*2 |
| 3+ | 8*2 | 3 | 8 | 3 | 9 | 2 | 3 | 5 | 6 |
| 3 | * | 2+ | 9 | 3 | 8*2 | 2 | 1+ | 9*2 | 1 |
| 8*2 | 1 | 2 | 9 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 7 |
| 9 | *2 | 6 | 9 | | | | | | |

### Panasonic

说明：2(5)=按手机2键5次
>=按向右箭头

适用机型：OT310 OT511 OT512…

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | * | > | 3 | *(2) | 1(5) | * | 7 | * |
| 1(5) | # | > | 1(5) | * | 7 | *(2) | 6 | *(2) |
| 5 | * | 3 | * | 6 | # | > | 6 | * |
| >6 | *(2) | > | 6 | * | 1(5) | * | 5 | 4 |
| * | 5 | * | 3 | # | > | 3 | * | > |
| 3 | *(2) | >3 | * | 2 | | * | 3 | * |
| 5 | *6 | * | 3(3) | * | 2(5) | 3(3) | *(2) | 2(5) |
| *(2) | 1(5) | > | 1(5) | *(2) | > | 1(5) | *(2) | 2(5) |
| * | > | 2(5) | * | > | 2(5) | * | > | 2(5) |
| * | > | 2(5) | * | 1(5) | * | 7 | 6 | # |

### MOTOROLA

说明：3(4)=按手机3键4次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 T191…

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4(5)↓ | 2(5)↓ | 3(19)↓ | 3(1)↓ | 7(19)↓ | 3(19)↓ |
| 2(1)↓ | 2(2)↓ | 3(3)↓ | 3(5)↓ | 7(2)↓ | 4(2)↓ |
| 2(2)↓ | 3(2)↓ | 3(19)↓ | 5(3)↓ | 3(4)↓ | 3(3)↓ |
| 8(5)↓ | 4(5)↓ | 2(5)↓ | 3(5)↓ | 3(6)↓ | 3(5)↓ |
| 3(3)↓ | 3(2)↓ | 3(17)↓ | 6(18)↓ | 2(17)↓ | 2(18)↓ |
| 6(19)↓ | 2(19)↓ | 2(19)↓ | 3(18)↓ | 3(18)↓ | 3(18)↓ |
| 3(18)↓ | 3(18)↓ | 3(19)↓ | 5(1)↓ | 7(2) | |

### MOTOROLA

说明：3(4)=按手机3键4次
↓=按向下箭头

适用机型：T189 …

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E | 3 | E | 1 | C | + | 2 | B | + | 2 | C | + | 6 |
| C | + | 2 | B | + | 1 | A | + | 1 | G | 2 | E | 2 |
| A | + | 6 | A | + | 3 | A | + | 1 | A | + | 2 | C |
| + | 2 | G | 4 | F | 2 | G | 2 | E | 7 | E | 3 | E |
| 1 | E | 2 | D | 2 | E | 2 | G | 2 | A | + | 2 | E |
| + | 2 | D | + | 5 | E | + | 1 | D | + | 1 | C | + |
| 5 | C | + | 1 | C | + | 1 | D | + | 2 | D | + | 2 |
| D | + | 2 | D | + | 2 | D | + | 2 | C | + | 2 | B |
| + | 4 | A | + | 6 | | | | | | | | |



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

# Game bar

## 游戏点评

责编/星尘大海

### PS2 樱大战·热血青春

**厂商：SEGA　类型：SLG　媒体：DVD-ROM**




土星时代的樱1无疑是极引人注目的作品。但若以现在的眼光来衡量，其情节和战斗系统都确实原始了些，玩起来似乎没有2和3那么经琢磨，画面在现在看也自然没什么出众之处。

好在老天有眼。今年世嘉的整体走势虽有点疲软，但这款樱1的超级复刻版（或者说是强化版）确实很令人满意。画风比原来有少许调整，但人气仍然极高。小头像的角度变为半侧面，表情更加细腻（樱吃醋的表情就比原来还可爱……不过吃醋的频率也大大提高^^）；缺点就是解析度不是很高（PS2对VGA的支持不如DC）。

最突出的还是情节和系统上的强化。新加了两话不说，原来的情节也都被重新制作，很多细腻感人或轻松搞笑的细节令人产生全新的体验，觉得这次的细节刻画已经达到甚至超过了樱2和樱3的水平。系统上的巨大变化相信也令很多人吃惊（综合了3和4的特点），而且更加重视战略性（直接影响到某美女的好感度……）！认真研究起来的确有不错的感觉。虽然迷你游戏的变化有些让人失望，动画也仅仅是在原来的基础上进行强化，但是作为米田篇樱大战的华丽乐章，已经是完美十足了。

最后，2、3、4的强化版万年期待中……

——铁杆合作组 天使受容体

| | |
|---|---|
| 角色：10 | 操作性：9 |
| 画面：9 | 创意：9 |
| 音乐：10 | 移植度：10 |
| 情节：10 | 总评价：9.5 |
| 游戏时间：将会∞ | |

### PS2 真·三国无双3

**厂商：KOEI　类型：ACT　媒体：DVD-ROM**




怀着无比兴奋的心情把盘放入PS2，得到的却是一点点的失望！也许是我期望太高了。

作为“无双”系列，我认为最应该加强的“爽快度”在本作中被无情地削弱了！这主要表现在我方人物攻击范围的削减，总感觉武器比原来短！此乃本作最大之败笔。另外拖漫的现象也依然严重。但有失必有得：在其他方面，画面提升还是很明显的；CG过场依然经典；50个关卡非常过瘾；武将的新招式以及新武将的演出的确增色不少（周泰真是酷到极点）；“人物消失”已不那么严重；武器升级、玉以及换装等新系统也带来了新鲜感；武将编辑虽然种类不多，但也终于圆了我的“猛将梦”（呵呵，经常单挑吕布）。

总之，《真3》在各方面都有改革，但并不彻底，这与PS2的机能也不无关系。但总体来说还是有很大进步的，在《猛将传》如此优秀的情况下能做成这样已经不易了！如果你是“无双”迷请一定不要错过！

——北京 王彦斌

| | |
|---|---|
| 角色：10 | 操作性：9 |
| 画面：9 | 创意：8.5 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：10 | 总评价：9 |
| 游戏时间：近30小时 | |

### PS2 大逃亡

**厂商：SCE　类型：ACT　媒体：DVD-ROM**



有很多人把本作误认为是横行霸道，有人在大牌游戏成堆的今天对本作不屑一顾，也有人在上手不易后轻易放弃。但这都不能掩盖一点，逃亡很优秀，厂商的用心制作值得称道。

本作除了上手要花些时间外，一旦上手就会立刻深入游戏，这应该算是半个重度了。抢车这部分的设计和GTA的确很相似，但逃亡在车这部分的乐趣就不仅仅是通过拿到好车来达得到快感的。阿俊个人觉得，逃亡中驾车的乐趣其一体现在驾驶过一些破车后难得入手好车的满足感。其二在通过任务中追逐敌车或限时到达目的地，以此提升投入感与刺激性。逃亡毕竟不是疯的，就像现实一样，在城市中是别想跑出高速的，除非你不想要车了。这其三就是全速行驶后爱车变废铁的追悔感了（汗），不过在群车缝中高速甩尾过弯成功实在是太强了。敌车AI极高，当被N辆警车围追堵截时你就体会到伦敦警察的高超车技了。

本作的主线剧情及任务紧凑，总让人不由自主的玩下去。追求真实是逃亡的特点。与对立行驶的车流会车时，对方车辆会下意识的躲避，而不是傻傻的硬撞过来。如果车辆受损就会跑偏。医院里如果打死病人，旁边的心电图就会停掉。至于枪战方面，则完全在于一个巧字，关键还在于高水准的任务关卡设定。不过本作是限制级的，需18岁以上。遗憾。

——南昌 严俊

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：8 |
| 画面：9 | 创意：8 |
| 音乐：7 | 移植度：—— |
| 情节：8 | 总评价：8 |
| 游戏时间：目前爆机一次 | |



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

## PS2 吸血鬼之夜

**厂商：NAMCO　类型：STG　媒体：DVD-ROM**




本作可算是PS2的早期游戏的代表，只因为这是SEGA参入PS2的第一作，在当时也是话题之作。由于街机版是SYSTEM246基板上的，所以移植得基本上算是完美。原创部分没有任何突破，还是那些该有的东西。老游戏了，游戏的画面就这个样了，整体上勉强比DC强那么一点点，流畅度还不错，基本上都是HOD那一套，不过由于取材的原因，感觉上比其他同类气质更高雅一些。世嘉+南梦宫基本上就保证了这款游戏的实力，手感、判定、节奏、建模都达到了应有的水平，但也仅限于此了，毕竟是两个顶尖厂商的作品，所以整体水平只能算是差强人意。记得发卖之前NAMCO的人还赞美过世嘉技术人员的实力（好像又是在侧面批评PS2的开发难度，呵呵），如今看来，这类对技术要求不算太高的东西，实在没什么好夸的，虽然这是世嘉第一次碰PS2，但同屏人数偏少、画面平平全无突破(指在当时）。作者们似乎想借着本作表达那么一点思想（成绩统计时的BGM很有那么点味道），可惜游戏类型选的不对，弄得不明不白而且实在有些牵强。

——山东 于浩淼

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：8 |
| 画面：7 | 创意：6 |
| 音乐：8 | 移植度：9 |
| 情节：7 | 总评价：7.5 |
| 游戏时间：2小时 | |

## PS2 天诛3

**厂商：FROMSOFT　类型：STG　媒体：DVD-ROM**



天诛又回来了，优点和不足也回来了。熟悉的低智商敌人，爽快的暗杀，无赖的秘技，血腥的特写……这种能一直保持自己独有风格的作品确实难得。

本作画面属于PS2游戏的中等水平，其中彩女明显比原来靓了许多，值得肯定；音乐绝对继承了前作风格，听起来非常的亲切，赞；游戏的操作较前几作基本没有什么变化，第一次接触的玩家也会很快上手；游戏最大的卖点就是暗杀，每个角色都有N种暗杀特写(前作的无特写暗杀也继承了)；角色招数的习得也有一定新意，但是每关必须暗杀够9个人，九字真言现在还真是有够流行……道具和前作基本相同，不过追加类似恶食的刀和带有毒属性的刀蛮有意思的，在房顶上看着敌人一点点被毒死的爽快感和暗杀有一拼。敌人AI还是一如既往的低，时不时会误伤同伴，被敌人追杀时开门躲到屋内就不会被发现等等事情常有发生。这也成了天诛的乐趣所在。

通关后会出现隐藏关卡，几乎每个人的第一印象都会是：某红围巾腹肌男肯定也在附近……

——北京 cornlee

| | |
|---|---|
| 角色：8.5 | 操作性：9 |
| 画面：8 | 创意：8 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：8 | 总评价：8.5 |
| 游戏时间：20小时以上 | |

## GBA 洛克人EXE3

**厂商：CAPCOM　类型：RPG　媒体：卡带**




EXE系列的战斗卡片在本作中得到大幅强化，当然新敌人也就增加了不少。就算是系列老玩家不得不重新熟悉敌人的攻击套路。但战斗方面，对于新手来说是比较头痛的吧。在传统RPG里，战斗时只要发发攻击指令就行了。BOSS只要等级足够就根本没什么难度了，等级不够的话你再怎么着也别想过。但本作就不一样，必须经过N次OVER慢慢熟悉敌人套路，想出合理的对策，击败BOSS而取得满足感，就是会令人战后情不自禁的摆POSE高呼的那种，这就是EXE。本作还有一个革新就是导入了PET改造系统。通过增加芯片，进而对洛克人的各项能力强化。有些地方一定要装备某种芯片才能通过。芯片组合方面的设计非常到位。不是一般的装备就行，必须考虑到PET的容量。每块芯片形状则酷似俄罗斯方块，如何合理摆放是对玩家的考验。

本作的结局略带悲剧色彩，最终洛克人“牺牲”了？不过是人都知道这又是卡普空一个不算高明的“EXE4预告片”。

——南昌 严俊

| | |
|---|---|
| 角色：10 | 操作性：9 |
| 画面：8 | 创意：8 |
| 音乐：7 | 移植度：—— |
| 情节：8 | 总评价：8 |
| 游戏时间：20小时 | |

## GBA 逆转裁判2

**厂商：CAPCOM　类型：ETC　媒体：卡带**




本人是个动作类白痴，同时对爱“炒冷饭”的厂商不抱好感，所以对CAPCOM的游戏一向不太感冒。不过，《逆转裁判2》(以下简称《逆2》)的出色表现使我不由得对CAPCOM的游戏制作能力另眼相看。

《逆2》的人设很有特色，造型虽然不够“酷”，但表情却很丰富，而且都个性十足，经常抱怨工资低的イトノコ警官、外刚内柔的狩魔检察官、天真可爱的春美等人物都给我留下了深刻的印象。游戏的画面并不华丽，但情节紧凑，每一个案件都可说是构思巧妙；每一场辩论都可谓是扣人心弦，不好好动一下脑筋的话，就只有品尝失败的苦果了。游戏的音乐比较出色，虽然没有歌星主唱的主题曲，但其音乐对气氛的烘托和渲染非常到位，大大地增加了游戏者的投入度。

在这个“炒冷饭”盛行的年代，《逆2》的创意是非常不错的，本人对其十分欣赏。如果说它有缺点的话，那就是日文太多，只有日语达到一定的水平，才能完全感受到《逆2》带来的乐趣。

——哈尔滨 Robin

| | |
|---|---|
| 角色：10 | 操作性：—— |
| 画面：8 | 创意：9 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：10 | 总评价：9 |
| 游戏时间：25小时以上 | |

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

# 三十六计与游戏

金玉檀公策，借以擒劫贼，
鱼蛇海间笑，羊虎桃桑隔，
树暗走病故，釜空苦远客，
屋梁有美尸，击魏连伐虢。



这是关于三十六计的著名诗篇。三十六计在中国古代政治和军事史上的地位非常之高，想必大家听得耳朵茧子也长出来了。不过其实在游戏界里，三十六计同样拥有重要的地位，很多厂商之间的争夺、游戏构思的设计、甚至玩家攻关的技巧都与之暗合。那么就让我们来研究一下吧，看了之后你会发现，其实计谋就在你身边。所以，无论是看到的还是听到的东西，都不要轻易相信（笑）。

三十六计可以按照其适用情况分为六套，即胜战计、敌战计、攻战计、混战计、并战计和败战计。前三套适合优势情况下使用，后三套则相反。这次先来介绍胜战计。

## 三十六计第一计：瞒天过海

“备周则意怠；常见则不疑。阴在阳之内，不在阳之对。太阳，太阴。”

事物的表面现象往往与其本质相反，很多秘密的计划都是掩盖在公开的行动之下的。尤其是很多人习以为常、见怪不怪的现象之后，可能就有很惊人的内幕。

去年年底传出的殖民星撞地球级新闻——史克威尔与ENIX的合并就是典型的一例。两家厂商虽然都有不利的消息传出，但是总体还算厂商中过得比较滋润的。鉴于两者完全无法找到相同点的游戏风格，恐怕无论在什么时候，这种合并的消息都会被人认为是愚人节的拙劣笑话。但是两者确实合并了，而且正式仪式就是在愚人节。世界上到处响起了眼镜碎裂的声音。

细想一想，合并这种事情不能包含太多的感情因素去看待。也许两者合并后会有游戏风格上的改变，但是这种改变还是未知数，不能现在就下否定的结论。不过，合并消息正式传出来之前，确实是掩盖得非常好，再加上大家头脑中对这类事的惯性思考，因此合并事件就成了瞒天过海的典范……

## 三十六计第二计：围魏救赵

“共敌不如分敌，敌阳不如敌阴。”

在敌人数量比较多的时候，应该采取分散敌人的策略。如果敌人的气势旺盛，那么就等到最后对付它。总之就是不要硬碰锐气十足的敌人。

微软在游戏界算是新人了，它原来擅长的是IT领域而非游戏主机开发。因此在它刚进入游戏界时，除了国内某些盲目崇拜之的大型权威综合媒体频频献媚之外，多数专业人士对其都不抱希望。但是以现在的情况来看，微软好歹没落得个F-16A'CAN一样的下场——毕竟它原来在IT业也是摸爬滚打出来的，从竞争到垄断再到反垄断的技巧无人可比。刚进业界的时候它把旗号扯明了要对付“新世纪的家电王者”索尼，而现在它最热衷的却是排挤网络要素不成熟的任天堂，与世嘉的态度则是暧昧不明，至少在利用其软件实力充实自身。微软对这三家的不同政策正是“分敌”的鲜明写照。

## 三十六计第三计：借刀杀人

“敌已明，友未定，引友杀敌，不自出力，以《损》推演。”

在有盟友可以利用的时候，要尽量利用盟友的力量对付敌人。即使盟友受到损失，也可以借此换得自己的利益。

打SLG或者SRPG的时候经常可以见到类似情况：战力薄弱的己方依靠强力NPC的帮助把敌人打到半死，然后我方的主角之类就像某经典里的那个好似流星的男人一样，跳上去砍敌人最后一刀，骗到一堆经验值……这样的战术令人不屑，但其实用性绝对一流……

在业界争夺战里的相似事件就是索尼对待史克威尔的态度。它把老史包装成象征时尚、华丽和前卫的厂商形象，并且逐渐抽去其内涵。如果老史大获成功，则索尼必然得利；如果老史有个闪失，索尼就迅速收购之，并将其直接转化成生产力。不愧是身为业界霸主的索尼，策略不是一般的阴险……

## 三十六计第四计：以逸待劳

“困敌之势，不以战；损刚益柔。”

围困敌人，令其进入窘迫的境地。再通过围困的消耗来使对方被动，即使对方本来很强也可以将其削弱。

头一个联想就是FTG里的乘胜追击。在自己体力占优势的时候采取严密的压迫或者消耗战术让对方无法找到机会反击，从而把优势转化成胜势。SLG里的类似战术就更多了。

业界里最擅长使用此计的当属索尼和任天堂。它们与世嘉争斗十年，虽然风格和世嘉大相径庭，但是却成为世嘉宿命的对手。它们未必能在人气上获得先机，但世嘉因为长年主机大战而连续亏损，已落败势。索尼和任天堂继续坚持主机升级战术，终于在后次世代战争中消耗掉了世嘉的最后一颗子弹。



## 三十六计第五计：趁火打劫

“敌之害大，就势取利，刚决柔也。”

用其他的说法就是“乘人之危”的意思。在对方因其他原因而处于不利境地时乘势攻击，进而取胜。

游戏过程中的应用有些无耻的感觉，例如趁对方手指肿胀或者感冒发烧、头晕眼花时挑战并且取胜。虽然“只重目的不重过程”，但难免会遭人唾骂。

业界最有时效性的应用范例则是EA和卡普空等厂商在NGC销售状况不振情况下的举动。很多作品或取消NGC版开发，或从NGC独占改为跨平台。不仅对NGC是极大的打击，而且还对优势主机厂商做出了屈服（或者说是抛媚眼？），的确是见风使舵的表率……

## 三十六计第六计：声东击西

“敌志乱萃，不虞，坤下兑上之象，利其不自主而取之。”

这一计的主要目的就是给敌人造成错觉，把它引到与我方的动向完全相反的方向上去，其中最主要的办法就是通过兵力的调动等方式进行扰乱。“声东击西”和“瞒天过海”隐藏动向的最大区别在于：前者是放出多种信息，而后者以相反或相同的单一种类为主。

这种战术似乎在机战里应用甚多。比如把数量较少但较精锐的主力部队作为游击队使用，而数量较多的本阵用来吸引敌方部队。等到敌人主力移动时再以精锐突击敌后方，从而一举获胜。屡试不爽的战术，不过我似乎用得极端了些(只有阿姆罗一个人是主力，其他人全是辅助……寒一个)……

文/草·断末魔





# 塞尔达和满分

NGC上的《塞尔达风之韵》再次满分！！

ZELDA系列梅开二度，N64上的《时之笛》同样也是满分，一个系列连续两代作品都获得满分，这个前无古人可能也是后无来者的成绩会让很多游戏汗颜，更会让无数监督、导演、程序员、美工在崇拜宫本大神的同时夜不能寐，从心底最隐私的一角发出沉闷的诅咒声。

“满分也堕落了……”一个朋友发出如此的感叹。——“你凭啥这么说，难道这游戏不好？”反驳的声音潮水般涌来，躲避不及之下，连我也和他一起被愤怒的人民一浪子打倒，挣扎上岸后，回头看他在水里用微弱的力量扑腾，力图自救，可惜愤怒的群众一般是听不进解释的，可怜的家伙……其实我明白他想表达的意思不外乎是随口问问这几年得满分的游戏是不是有点多了？

自《灵魂能力》以降，四年四个满分游戏，数字上绝对不能算多，就当是另一种年度大奖吧。不过老玩家的心情另当别论，比如我这位不幸溺毙的朋友，作为从比FC更早的洪荒时代过来的高龄游戏迷，按理说应该有自己的评价标准，不会被XX通，XX志所迷惑，玩自己的，随别人去说吧。可惜世间的事情总是这样——如果被分了三六九等，就一定要在排名上争个高低来。SFC当老大的黄金时代里，或者更早一些的时候，优秀的佳作大作层出不穷，至今还被津津乐道，经常也有人问XX的续作有影了没有？那个时候评分制度不成熟，影响没现在大，也没人拿这当回事，少了这盏“指引航向的明灯”，大家淘游戏的时候难免多花点精神，不过那时候游戏资源没现在这么丰富，钱包也比现在缩水不少，寻觅的过程稍微麻烦，但是鉴别好坏倒单纯多了。在人民群众的千锤百炼中，优秀的游戏完全是凭自身实力杀出血路，难怪说起那时候的经典，大家的反应都比较一致——激情、甜蜜而忧伤（老游戏难度普遍大点），当然，还有对这些经典未来归属的一点茫然……




“都是PS坏了规矩……”这是另一位朋友的说法，进入PS时代后，《FAMI通》牢牢建立了自己在导购领域的垄断地位，霸占传统媒体话语权，FAMI评分成为新的传统，所有的游戏发售以前都要先去它那里上供，等各位内部高手给内外检查，评头论足一番，然后按伺候他们的水平分等级拍卖……曾经我也有过如上的偏激想法，认为所有的评分都是欺瞒群众的障眼法，是厂商的枪手，利益的仆人，直到心爱的FFVII得到39的高分，被认为是不可逾越的高峰才稍微得到点平衡——还算有良心。没高兴多久，发现周围的玩家们居然都被这无聊评分所奴化，开始按分的高低来决定购买意向了，我默不作声，心里却有明珠暗投的苦痛，倒是这位朋友忍不住，跳出来吼着：“你们都堕落了吗？为什么不自己玩了才决定，为什么要听那些傻话？”事实证明“自己玩了再做决定”是不现实的——“所有游戏在这里集合！！”一声口号，他被铺天盖地的游戏砸死了……

就像几乎所有导演不管嘴上怎么谈艺术，批商业，最后还是志在奥斯卡一样。游戏不管制作时怎么想，临近发售，还是越发在意评分。大势所趋，我也熄了不敬的念头，心想，其实这样也好，只要基本公正就对，也少点大家的麻烦。在心灰意懒的寂静中，意料之外的第一个满分游戏到来了，其轰动效应不啻于一场地震。记得有杂志曾经发起过DC上的《灵魂能力》该不该被评为满分的讨论，结果大多数的人还是赞成了这个评价，毕竟是历史上第一款满分游戏啊，它的象征意义要远远大于实际游戏的存在价值。接下来的《塞尔达64时之笛》可以说第一次让人看清楚了满分的样子，就是如此游戏才配得起满分的荣誉！！对提高N64的销量，塞尔达有不可磨灭的功勋。不同于前辈的好运，《放浪冒险谭》得到满分并不被大多数人所理解，过高的难度和晦涩的剧情以及复杂的系统都成了她走近大众的巨大障碍，慕名前来的玩家很多，但是可以坚持完成的却寥寥无几，通关后能够理解她的更是少数中的少数。不过也正是从这里反映出FAMI评分的公正，能够透过这些重重阻碍发现游戏闪光并值得放大的地方。放浪是无愧于满分的优秀游戏，复杂系统掌握后的成就感和其中蕴涵的变换，其丰富程度都让人惊讶，不过最优秀的仍然是剧情部分，如果有机会，可以玩玩这游戏的英文版，剧情和气氛的完美，以及那浓浓的欧洲中世纪本土味道会让你不相信这是日本制作的游戏。以至于有欧美玩家评论说：“很明显，‘大气的’这个词力度是不够的。Ashley和那个令人兴奋而充满罪恶感的Sydney把他们的台词用一种在游戏里从未见过，却又令人信服的细微的动作和身体语言，展现在我们面前。朋友们，那并不是3D的模型——他们就是真的演员。而当你看到那些和谐的元素组合在一起的时候，那如钟表般准确的游戏系统，那些富有挑战性的谜题，用现代游戏17年的历史上最优美的词句支撑着的，最精美的故事，那个时候你准会像被雷电击中一样。”

现在的风之韵同样让人激动，将卡通渲染技术运用到顶点的画面，优美动人而不失童趣的音乐，最关键的是处处蕴涵的游戏的“娱乐性”，无时



无刻不在提醒你，这就是游戏！！不过它还是应该庆幸自己生在任天堂，否则梅开二度将是不可想象的。娱乐产业永恒的定律是花无百日红，高速的竞争才能让她们活力四射。但是偶尔，又会打破这个定律，这惊险而荣耀的跳跃是只有极少数幸运儿才有资格享受的，而且往往和他们自身的才能关系不大，更多的被这些背后的种种复杂客观条件所左右，与此相对的是，太多有实力的作品和人物在这光环下消失——如同掌握奥斯卡生杀大权的老头们怎么也不允许一个澳洲佬在自己的地盘上再度折桂——即使克劳在《美丽心灵》里将纳什演的好上了天！！有人说FAMI亲任，其实不管亲不亲也罢，塞尔达实在是具备了所有成为评委会宠儿的条件，林克是任天堂的王子，身为日本当代游戏业缔造者的任天堂，不管在其国内还是在世界范围都有着其超然的地位，品牌美誉度和来自媒体的青睐是任何公司的作品都不可比拟的。

当然，有幸运儿就会有不幸者，有些作品注定永远得不到满分，比如FF，比如DQ……就像汤姆。克鲁斯永远得不到奥斯卡——因为喜欢她们的人太多了。不管其中有多好的内涵，她们永远属于大众，属于欲望，属于满分作品应有的矜持和冷傲以外的世界——满分要靠拒绝她们来维持自己的身价。

文/铁杆合作组·lavina



# 电子游戏软件 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation | Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME | BOY ADVANCE
Wonderswan

天语：现在用GBASP玩GTA3、瓦里奥制造（已爆）、美版塞尔达传说（即原SFC版，已经打到第三关）、街霸方块等四款游戏。感觉还行，尤其的，任天堂的平面ACT功力很深啊——平面ZELDA最高。

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| PLAYSTATION 2 | | | | |
| **4月10日** | **怒首领蜂 大往生** | 怒首领蜂 大往生 | STG | ATLUS |
| 4月10日 | .hack//绝对包围 Vol.4 | .hack//绝对包围 Vol.4 | AVG | BANDAI |
| 4月17日 | 2003棒球 | 2003年开幕 がんばれ球界王 いわゆるプロ野球ですね～ | SPG | ATLUS |
| 4月17日 | 时装天使 | ギャラクシーエンジェル | SLG | ブロッコリー |
| 4月17日 | FF11杰拉特资料盘 | ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影 扩张データディスク(暂名) | ETC | SQUARE |
| 4月17日 | 名侦探柯南 | 侦探コナン トリックトリック Vol.1 | AVG | BANDAI |
| 4月24日 | 我的五月 | My Merry May be | SLG | KID |
| **4月24日** | **随身玩伴** | ーどこでもいっしょー 私なえほん | ETC | SCE |
| 4月24日 | 最佳塔卡拉棒球 | THE BEST タカラモノ ハイヒートメジャーリーグベースボール | SPG | TAKARA |
| 4月24日 | 世界接力锦标赛II | WRC II～EXTREME～ | RAC | SPIKE |
| **4月24日** | **合金弹头3** | メタルスラッグ3 | ACT | PLAYMORE |
| 4月24日 | 天诛三 | 天诛三 | ACT | FROM |
| 4月24日 | 梦想是 | ゆめりあ | AVG | NAMCO |
| 4月24日 | 只有你 | Only you リベルクルス | AVG | GENEX |
| 4月24日 | MEGUMI欣赏 | MEGUMI / モーショングラビアシリーズ(暂名) | ETC | SME |
| 4月24日 | 森ひろこ欣赏 | 森ひろこ / モーショングラビアシリーズ(暂名) | ETC | SME |
| 4月24日 | 北川友美欣赏 | 北川友美 / モーショングラビアシリーズ(暂名) | ETC | SME |
| 4月24日 | 根本はるみ欣赏 | 根本はるみ / モーショングラビアシリーズ(暂名) | ETC | SME |
| **4月24日** | **电车GO旅情编** | 电车でGO！旅情编コントローラ同 yセッ | SLG | TAITO |
| 5月29日 | 最终兵器彼女(限定版) | 最终兵器彼女(限定版) | AVG | KONAMI |
| 5月29日 | 最终兵器彼女(通常版) | 最终兵器彼女(通常版) | AVG | KONAMI |
| **5月29日** | **电脑战机4** | 电脑战机バーチャロン マーズ | ACT | SEGA |
| **6月26日** | **头文字D特别版** | 头文字D Special Stage | RAC | SEGA |
| XBOX | | | | |
| 4月24日 | 信长麻雀 | 信长麻雀 | TAB | KOEI |
| 4月24日 | 大战VII for xbox | 大战VII for xbox | SLG | KOEI |
| 4月24日 | 究极自然的数码体验 | N.U.D.E @Natural Ultimate Digital Experiment | SLG | MICROSOFT |
| 5月22日 | 超级追踪 | エクスチェイサー | ACT | IDEA |
| 5月29日 | 大战VII | 大战VII | SLG | クールキッッズ |
| NINTENDO GAMECUBE | | | | |
| 4月10日 | 爆炸DX·到处是小鬼 | ドカポンDXーわたる世界はオニだらけー | TAB | ASMIK |
| 4月11日 | 激斗忍者大战 | NARUTO 激斗 忍者大战！ | ACT | TOMY |
| **4月25日** | **GT立方** | GT CUBE | RAC | MTO |
| **4月25日** | **GIFTPIA** | GIFTPIA | RPG | NINTENDO |
| **5月** | **F-ZERO GC** | F-ZERO GC（暂定） | RAC | NINTENDO/AV |
| GAMEBOY ADVANCE | | | | |
| 4月17日 | 游戏王 | 游戏王デュエルモンスターズインターナショナルワールドワイドエディション | TAB | KONAMI |
| 4月18日 | 牧场物语 | 牧场物语ミネラルタウンのなかまたち | RPG | VICTOR |
| 4月18日 | 生物传说 | ZOIDS SAGA 2 | RPG | TOMY |
| 4月18日 | 非金属·贰·盔前凤翅 | メダロット贰CORE クワガタ | RPG | NATSUME |
| 4月18日 | 天使合集·学园潮流 | エンジェル☆コレクション めざせ！学园のファッションリーダー | SLG | MTO |
| **4月25日** | **顶级拉力** | TOP GEAR RALLY | RAC | KOTOBUKI |
| **4月25日** | **火焰纹章·烈火之剑** | ファイアーエムブレム 烈火の剑 | SRPG | NINTENDO |

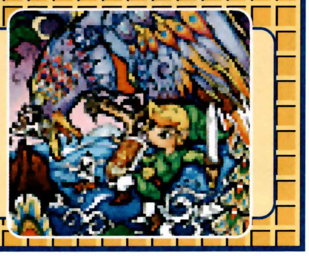
# 东游记之日文地狱

全新日语情报攻略



## VOL.12 两只白痴的卷头寄语……

**明人** 我说K1，这期要讲什么你想好了吧？
**K1** はい……
**明人** 想好了？还是没想好？
**K1** はい……
**明人** 喂！快回答我的问题！这期东游记要开始了！
**K1** はい……
**明人** 你这家伙玩得什么都听不见了吗……干脆我拔电源好了。
**K1** 你敢！
**明人** 看来你还是听得见，给我讲课去！
**K1** ええ……
**明人** 这还差不多……



初级玩家必看
初级日语攻略

## 两只白痴的初级日语教室

**K1** 呃……伤脑筋，这期还没有做准备，应该讲点什么好呢……

**明人** 这还不简单，咱们上期讲的是什么来着，这期就延续接着讲呗。

**K1** 上期……上期记得讲的是动词的基础知识，以及含有动词的基础句型……好吧，这次就简单讲讲一些关于动词用法上与中文用法上的区别。

**明人** 这方面吗，那就以一个人身上的穿戴为例好了，这才是真正的一目了然。在中文的词语用法中关于衣服基本上就是"穿"和"脱"这两个反义词，无论是上衣还是裤子还是袜子还是鞋……用这两个词就全部能搞定。

**K1** 但在日语中表达得比较麻烦，首先，日语中动词"穿"就有两种，一种是着（き）る，另一种是穿（は）く，这两个动词的区别简单地说，就是着る只管上半身，穿く只管下半身。比如，上着（うわぎ）（上衣）、シャツ（衬衫）、セーター（毛衣）、コート（大衣、外套）等等这些只穿在上半身的衣服一律用着る来表达穿上的意思，而靴（くつ）（鞋）、靴下（くつした）（袜子）、ズボン（裤子）、スカート（裙子）等等这些只穿在下半身的衣服一律用穿く来表达穿上的意思。







**明人** 关于这两个动词活用的问题，根据上期讲的内容，着る与穿く这两个动词很容易就能区别出哪个是五段活用，哪个是一段活用来，相信大家也都判断出来了吧，对了，着る就是一段活用动词而穿く则是五段活用动词。上期也讲过说明一件包含动作的事的表达方式是在动作的对象词语后加上助词を，这个助词的发音虽然与お相同但用法绝对不同，上期忘了说这一点了，这期补上，嘿嘿……之后再写上动词，那么要说穿上衣就是上着を着る，穿鞋就是靴を穿く，不是很难吧？

**K1** 而要说"脱"这个动作的话就更简单了，因为只有一个单词脱（ぬ）ぐ，凡是用着る与穿く可以表达的衣着用品就都能用这个词来表示相反的动作。比如说脱毛衣就是セーターを脱ぐ、脱袜子就是靴下を脱ぐ。

**明人** 嗯……上半身与下半身都说完了，还有什么可说的？

**K1** 人身上穿戴的东西……应该还有其它的吧，还有什么呢……

**风林飘然乱入** 帽子、领带、眼镜……（说完飘然而去）

**明人&K1** 对对对，还有这些……

**K1** ……

**明人** ……

**K1** 刚才是你说的吧？

**明人** 怎么会是我，不是你说的吗？

**K1** ……

**明人** ……

**K1** 哈哈哈哈～那种小事就不用在意了～

**明人** 对，没错，哈哈哈哈……咳，要说戴帽子的话则要用动词被(かぶ)る，就是帽子（ぼうし）を被る，摘下帽子的话，动词还是用脱ぐ，帽子を脱ぐ，或者用取（と）る也可以，帽子を取る。

**K1** 领带的单词是……是……等我查查……哦，是ネクタイ，说系领带的话动词要用締（し）める，ネクタイを締める，而摘下领带的动词则要用取る，ネクタイを取る。

**明人** 最后一个，眼镜的单词是めがね，戴眼镜要用动词かける，眼镜をかける，摘下眼镜的动词则要用はずす，眼镜をはずす。

**K1** 好了，最后来看看这两张图中LIPS的选项，其中就有系领带，穿衬衫，穿裤子的动词句。嘿嘿，《樱大战》里的日常用语就是多。

**明人** 那么，这期的课就讲到这里，皆はん　またな～

**K1** 不见不散樱大战～




《波鲁卡斯先生》
1、把那块红色的石头交出来！
2、不要！这是我父亲给我的!!
3、如果这样的话那你就去死吧…！
4、出来吧—!!
5、扑通！
6、…怎么样？你不想像这样死掉吧…？
7、那就交出来…！
8、这…这种时候还说这种话…

## 两只白痴的日语常识

**明人** 在日常生活的对话中はい和ええ都是最常用的答复词，虽然意思差不多都是表示肯定的意思，但是实际用法上却有着细微的差别。

**K1** 比如说有时候可以用はい来应和于对方的谈话或者提问，不断用はい来表示自己正在听着对方的谈话，但是这个时候的はい并不一定是肯定或赞同的意思。

**明人** 这样说来，最开始你果然是一直在敷衍我！你这油虫！

**K1** 哎哟……别、别老使用暴力好不好？我可是和平主义者。

**明人** 哼……懒得理你。在其它区别上，ええ则只用于肯定的回答，另外还有一点，在自己被别人叫了名字时，则只能用はい来回应而不能用ええ，这一点要注意。

**K1** 要说还有区别就是某些时候用はい来回答要比用ええ更礼貌些，所以我用はい来应付明人……不是，是回答明人的问题。

**明人** おまえ……

## 两只白痴的廉价字典

- 发（かみ）：头发
- 耳（みみ）：耳朵
- 目（め）：眼睛
- 鼻（はな）：鼻子
- 口（くち）：嘴
- 齿（は）：牙齿
- のど：嗓子
- 烟草（たばこ）：香烟







进化　顺利中

第8回

# 龙哥热线 SGGG

QQ107522的泰安读者：第7期龙哥热线太让我感动了，就是那张图片，家强在唱"冷雨夜"时的！原来天师也是Beyond迷啊！感动！
我愿意结交"口袋"迷友。

## 图文攻略

★天师：您好！

小弟今日购入一台电脑，用的是NESO的TD 770A特丽珑的显示器，说是内部所用部件和电路都是SONY的，心中甚是高兴，可当我用VGA-BOX将DC与显示器连接时，傻眼了，竟然显示出无信号！我又抱着DC到别的显示器上再试，一切OK，我就怀疑我的显示器了，我发现我显示器的插口15针都有，而一般显示器的插口总是缺掉几针的，我想问题是不是出在这儿；还有我瞎猜是不是SONY的产品与SEGA的产品不相兼容，还请天师帮我解答这个疑团了。

●一般的显示器往显卡上连时，其连线的接口还真不到十五针。能赶上这样一台15针全齐的彩显，真是你的福气呀。毛病出在哪儿我还真不清楚，但又不能强行拔掉多余的针，除非我们知道DC的VGA BOX的原理，或是你的NESO"特丽珑"到底有什么问题。

★龙哥，你好！。

1.我的DC是欧版3030的，半年后就出了毛病，不仅挑盘，在玩游戏时有时还会突然跳回开机菜单画面，重进游戏又跳，再进再跳，反复几次后才能恢复正常！开始我没太在意以为是D盘的问题，直到有一天在玩《月华2》时突然死机重新开机就什么都没了，去年10月我拿去修说是光头的问题，我就换了一个原装光头（老板说的），到现在才半年都没有就又出现以前的毛病了，一开始跳几次后还能恢复正常，后边干脆就蓝屏什么都没有了，电源通着！再开机也如此，过几个小时后才会出现开机画面，但还不等机子读碟就又跳了，就算偶尔进入游戏也不超过5分钟就又跳了，至今如此。也不知究竟是哪的问题？我都快疯了！！！

2.我的XBOX是去年10月份买的，现在也开始挑盘了，有的D碟要读好几次才能读出，且新出的游戏像《飞龙》等根本读不出！老板说是直读的问题要我花200元换直读，我该换否？

3.现在网络上流传有一种XBOX的能上网的直读IC，说是带有转换开关且已经通过测试可靠否！？联系人的QQ是17990211。（QQ105945357的玩友）

●1、DC到了一年左右会发生毛病，读盘可能会不顺利。但现在可能不大容易换到新光头，因为一台新DC在日本也会炒卖到20000日元以上。我的DC与你类似，光头也有各种怪问题，比如读D不读正，后来主板和光驱还无端烧毁，至今还没有搞清具体原因，只知不是"大毛病"。（机器仍未赎回）

2、XB读D不良，八成是直读的原因。下期科普园地开始进攻XBOX！

3、有这种可能，但你也别太轻信就是了。

★天师您好。记得您曾说过用过它的金手指。时间不多，为了能充分体验它的爽快，想拥有充足的装备，若没工夫，告诉我去那个站找也行，我搜索了一个晚上了。另外，怎样才能打出多机体？是不是跟medal数和分数相关？我现在只有HM3和9式。慕名而玩，也是我玩的第一个FPS，感觉确实不错，由于经常不舍得装备，而"素"着也就能打normal。地狱的希腊、乌克兰、埃及还期待着您的金手指。感谢！（某读者）

●Gunggriffon Blaze必须码(M)

ECB19830 1438B460

OPTIONAL WEAPON全种类各9999个

1CD3F4AC 394F089C
1CD3F4B0 394F089C
1CD3F4B4 394F089C
1CD3F4B8 394F089C
1CD3F4BC 394F089C
1CD3F4C0 394F089C
1CD3F4C4 394F089C
1CD3F4C8 394F089C
1CD3F4CC 394F089C

OPTIONAL PARTS全种类各9999个

1CD3F6AC 394F089C
1CD3F6B0 394F089C
1CD3F6B4 394F089C
1CD3F6B8 394F089C
1CD3F6BC 394F089C
1CD3F6C0 394F089C
1CD3F6C4 394F089C
4CD3F6C8 1456089C

★天师，好！QQ上你没加我，很遗憾！我想先介绍一个KOF网站，是乌鲁木齐的一些高手办的，其水平可与国际水平相比，不信就试试：WWW.KOFEFFECT.COM！

望天师抽空照顾一下~！！！(MXX)

●能够制作同人站，本身就值得尊敬，帮助宣传一下也是应该的。

★天师大哥，小弟是一游戏迷和家电迷，一直以来都很喜欢《科普之声》这个栏目。但最近这个栏目怎变得像某家电杂志一样，都介绍一些超超前的东东，希望天师大哥能多介绍一些实用的产品（天语好的没问题）。

在这里向大哥请教一下。我最近花23元买了条S线来看DVD，画质有了改善，亮度提高，清晰度也有提高，但人的肤色由AV输出的发黄变为发紫，而且画面出现网格化现象（当离画面比较近时才明显看到），不知道是质量问题还是线材太低档，这线的插头是镀金的，而且用的是OFC无氧铜。希望大哥一定要给解答一下，太谢谢了！（夏斌）

●电器和玩游戏有着密不可分的关系。介绍日本超前电器，一方面能够拓宽视野，同时也为部分"超前"的

## 今期龙哥提示

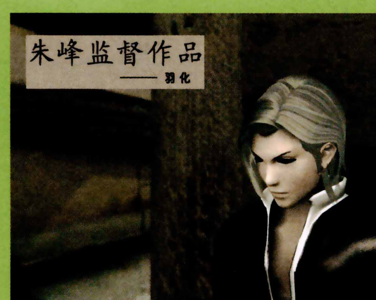


天语真呀么真高兴！只买了个破康宝但还是很满足。一把盘刻了，二还玩"超烧"哪！游戏全面荒废，有时看别人玩的是那么开心，自己却像个傻子似用SP猛攻"瓦里奥制造"！



吉林市穆读者寄来AVI光盘

←虽然较为粗糙，但却有剧情。




耗时一年多制作而成的3DCG

↑请作者努力学习电脑，为国产游戏出力。

# 包打听&包回答&找朋友

★龙哥：帮帮我吧！小弟玩PS的恶魔城月下不会储存！还有，PS的宿命传说开始的那个城市里，不能出去，门卫说要什么通行证，我找不到.请一定要帮帮我！谢谢. "lwk"119734406@163.com

★"BOSS.H"<chaohjf@yahoo.com.cn> 为电软《ROCKMAN EXE3》攻略补完（上）

でんせつの こもんじょ

委托人：ジゴク岛网络一个悬浮于空中的ナビ

先去见委托人，然后去找三个邪恶ナビ。

(1)ウラインタ?ネット3，要给它一张「マグナム1A」的芯片（103号，可在WWW3、4找到）。交给它后获得[くものこもんじょ」]

(2)ウラインタ?ネットエリア，对话，要价7000大元购得[やまのこもんじょ]

(3)ウラインタ?ネット6，对话，打败它获得[うみのこもんじょ]。回去找委托人，完成。

追加：拿到三样东西后，回学校的职员室，调查台上的“人偶”，300000获得！

ゆいごんのナゾをといてください

委托人：5A教室前的小女孩

任　务：先去找她接受任务，获得[かぞくのしゃしん]，再去以下几个地方调查，战斗……

(1)秋原エリア3的松鼠像。(2)よかよか村旅馆的铠甲。(3)よかよかエリア1的一个圆形的仪器。(4)ジゴク岛石像。(5)ウラインタ?ネット4柱子顶端（ビ?ストマンV3击败必要）。最后回去找她，把[かぞくのしゃしん]给她，完成。

玩家或发烧友提供一个参考。

如果你家的电视够好，我认为这应该是线的问题。线材十分重要，23元的S线是太便宜了，我一条单根儿的“友利电”RCA视频线都比你这个贵。S线应该比较粗一些为妙，而所谓“镀金”，却是发烧级线材的工艺。

★天师老大你好：

我想问一下，你用HORNET的时候，跑三七赛道自动挡要多长时间？

我是一个世嘉迷，所以买了很多正版DC碟！前几天看了《再见了，世嘉！》，令我感动的哭了！当时DC机中放着的是那张樱大战的CD，此时此景，又看到SEGA被SAMMY并购，真的很悲伤。

我从96年开始看电软，一直坚持到现在，从来没有写过信，我只想默默的支持它，我可是看着它长大的呀！

（在西安上学的北京人：GRAY FOX）

●HORNET我没试过，街机能开到16秒多，我想DC版也是一样吧。

世嘉的游戏好是好，但我想那是他的街机。在家用机领域，像世嘉和任天堂这种厂商的脑筋还不是那么容易就变过来的，因此就算他们全都退出了硬件而专攻软件，也不会有什么作为。任天堂只能赚小孩子的钱，他只会这个，而世嘉我看就去做街机好了。

★天师，您好！

最近看了什么电影？

我是陈硕，最近狂k莎木二xbox，发现很多秘密（XBox专有）。

XBOX莎木2的秘密就在于snap－shot（就是照片）功能，从主菜单进入viewer，用x键可以换浏览方式，直到见到右下角变成Secret。这里会有很多头像，只要照片库里有就能进入，再按A，可以看到每个人物的最详尽资料！

（包括很多路人）最最令人激动的是：将这页人物均照下后，那个礼品箱就会亮起啦。礼品就是shenmuedojo经常借用的，AM2官方漫画集。这都是莎木游戏中未提及的隐藏故事！！

接下来有必要揭露一些《电软》（包括xtt）都误解的东西，秀英的哥哥决非赵龙孙（蓝帝）（证据即漫画），而是蚩尤门的二领袖－－－－红紫明！（detail可在网上查的到）

shenmuedojo.com披露不少莎木的rumor（竟有莎木0的有趣信息）。还有，法国的极多Shenmue饭死网站也在争相猜测3代的内容。

我也希望电软来个莎木续作大猜想什么的（不过要有真凭实据）。

最后强烈的希望连载YU SUZUKI世界！！（天师啊，5555）

有关电影希望咱多聊聊！

（天津老乡 陈硕）

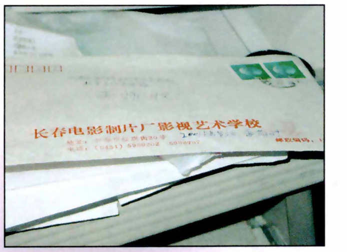
●1、莎木排第二，我认为他第二好，仅次于GGB，好于HALO。后面应该是东京巴士和VF……对我来说游戏就这么简单。SORRY我一定要说，我爱莎木，和那些我爱的游戏。莎木是一个梦，莎木是铃木裕的梦，也是我的梦。

我最近一听到悲伤的歌或是想到一些悲伤的故事和场面就要被感动。从新浪网上下载了几段“孝庄秘史”的RM主题曲和插曲，李玲玉唱的已经可以了，屠洪刚也还行，词曲作者应该满意，这部影视作品建立在演职人员的全面合作之上，每一个细节都很好。宁静颇有贵气，此片中演技高。当看到插曲RM中孝庄皇后幻视白袍戎装战死的多尔衮（马景涛）出现那一幕，此时耳边传来旋律凄婉哀怨的“是从哪里传来了马头琴声~”一句，天语泪飞顿作倾盆雨……这部26集的片子我在北京播出之前，已在天津看了十数集。

想到哪儿说哪儿——刚才我又找到了北京中央工艺美院的卜桦的一段FLASH，名为“猫”，看的时候完全无法控制情绪。而且我看了卜桦的采访后对她非常钦佩。戴了近十年的CASIO腕表上显示“PM11：28”——我只是想说明天语在玩喜欢的这几款游戏时也都不约而同出现这种“落泪”情况（VF不算）。而莎木的一张老旧照片（XBOX版应该可以选择拍摄的白平衡），往往勾起我对自己小时候的很多无限美好的回忆……

2、日本的莎木站，比较有代表性的一个，叫“桃李园”，里面有很多秘密，或是连往世界各国同人站的链接。

3、法国的世嘉迷应该有不少，坚定的莎木迷在全世界都有，我深信不疑。至于电影，此番DVDRIP的《芝家哥》，我看了很失望，里察基尔和金发女还可以，但我对歌舞片全无兴趣。“我的左脚”丹尼尔·戴·路易斯未能利用“纽约本地帮主”连霸奥斯卡，我不禁对美国人的审美产生怀疑。口音独特的白兰度教父病重，其泰然处之的英雄本色很是潇洒。




长影厂摄影系的姜读者给我寄来了他们老师发布的“拉片单”，也没什么太新鲜的。现在是网络社会，流通快，若非我担心硬盘，我也早买盘自己RIP片子玩了。“发条橙”什么的我还没有RIP版，而“飞跃疯人院”过于压抑，我没有下载。过两天我打算买些CD-R，搞定电影资源。

在此还要特别感谢“玉米”为我提供了一定的HTTP高速高间，使我兑现了对外机501中队的诺言。




中国杂技团在世嘉主题公园




↑杂技团选择在东京JOYPOLICE演出。

土星名作悉数PC登场？




↑为此，世嘉已经准备了一次宣传活动。

NIGHTS即将PC在登场




↑世嘉的超级雇员、“双裕”之一——中裕司。

# 游戏新作情报



## 蝙蝠侠·黑暗

| PS2 | 厂商：EIDOS | | 发售日：2003年秋 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

想必上期的编辑点评大家都看过了，不知道那个恶评如潮的蝙蝠侠游戏大家都玩了没有？没想到刚过了几天就又有了新作，本作从公布的画面上看似乎比前作有了一点点的提高，场景的亮度提高了很多。希望这款游戏推出以后不要再次成为人们谈论的“焦点”。这样的游戏还是少一点为好。




## TUBE SLITER

| GC | 厂商：NEC | | 发售日：2003年夏 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |

### 超爽快速度感赛车游戏强袭

风格很像《F-ZERO GC》的赛车游戏，画面看上去还算不错，可是赛车游戏最重要的手感是无法从画面上看出来的，只有亲自体会后才能知道。这种模仿类型的游戏以前几乎很难获得成功，不知道这次的结果如何。





↑游戏的画面非常华丽，超乎想象。



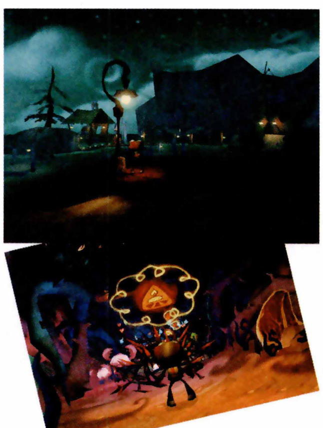
## PSYCHONAUTS

| XB | 厂商：微软 | | 发售日：2003年夏 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

微软最近公布了这款XBOX上的动作游戏，这款卡通风格的动作游戏最近好像多了起来。由于有微软亲自监督制作，所以游戏的画面自然没得说，游戏的场景比较丰富，看上去也应该有比较丰富的动作。不过游戏的主角形象看上去怪怪的，扁扁的脑袋令我很不舒服，好像是营养不良的难民（笑）。



怪异造型角色登场

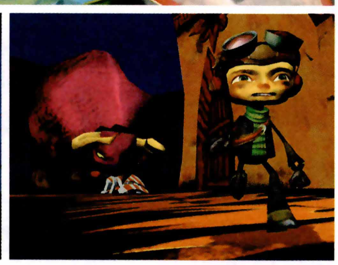




↑游戏的场景华丽。







## 恐惧反应·地狱

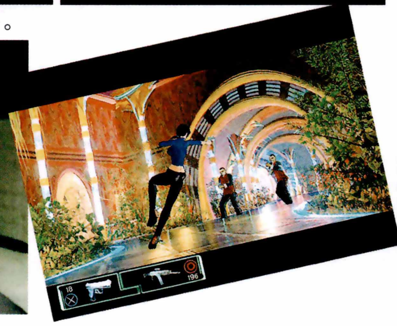
| PS2 | 厂商：EIDOS | | 发售日：2003年夏 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

本页评论的作品都是原来PS上作品的续作，本作的前身是PS上著名的动作游戏，大家可以去找找以前的《菜鸟通》，上面有详细的介绍。本次的新作从画风上看有了很大的变化，不再是多边形为背景和人物了，而是追随潮流，使用了类似平面动画的背景人物。但愿本作能延续以往的优秀品质。




↑火爆刺激的场面是卖点之一。





## 动感滑雪2

| PS2 | 厂商：EA | | 发售日：2003年5月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SPG | 价格：未定 | 其他：—— |

喜欢运动的玩家这下要高兴了，以前在PS上推出的《动感滑雪》现在要在XBOX上推出新作了，前作可以说是PS上最好的滑雪游戏。本作主要以高山速降滑雪为主要游戏内容，由于画面的提高，相信在前作看到的马赛克等不愉快现象本次将不会出现，在高山上乘着雪板向下快速滑行，这种感觉真是妙极了，大家都来试试吧。

**在和煦的阳光下享受滑雪冲浪的乐趣吧！**



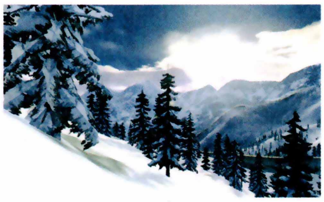









**PS2上复活**



**PS经典游戏**

## 虹吸战士·终极刺激

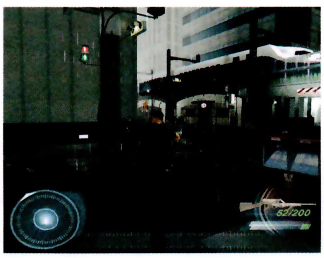
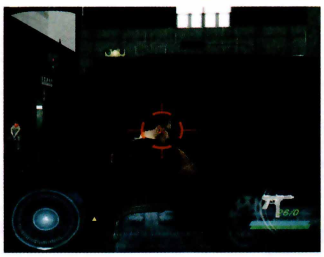
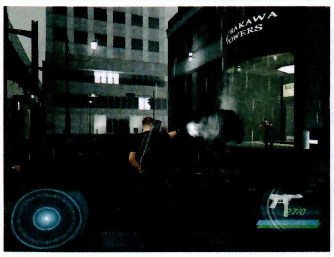
| PS2 | 厂商：SCE | | 发售日：2003年夏 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

《虹吸战士》这款游戏以前在PS上推出的时候受到了玩家的一致好评，是PS上少有的动作射击类游戏之一。这次的PS2版新作画面大幅度UP，游戏的系统看上去基本与前作相同，不知道那令人胆寒的超高难度是否还保留了下来，近期期待的大作之一。




↑游戏继承了大场景的特点。

**闪避，狙击，反恐，你是一个优秀的虹吸战士**


## 哈里丛林大冒险

| PS2 | 厂商：ACTIVISION | | 发售日：2003年夏 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

### 冒险家哈里在神秘丛林中的惊险奇遇

一个可爱的年轻人在充满危险的森林中冒险，这就是本作的基本故事情节。由于本作大部分的场景都是在丛林中，所以主要的敌人也都是一些诸如爬虫、鳄鱼之类的东西。各种攀爬的动作也是很夸张，让人看了之后不会厌烦。像这样在轻松的环境中冒险，最适合那种动作游戏水平不高的人，尽管游戏中惊险的场面层出不穷。



被鳄鱼咬住了!!!
我们的主人公能顺利脱险吗？

小心前进！





轻松愉快的丛林冒险

别掉下去！





## 神岛传奇

| XB | 厂商：THQ | | 发售日：2003年夏 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

画面很华丽的动作游戏，在全3D的游戏场景里面大量使用了爆炸、光影等特殊效果，如此大规模地使用特效，恐怕这只有XBOX能做得到吧？游戏的画面固然华丽，但是不知道动作性如何，这可是动作游戏的核心。

### 画面究极华丽的动作游戏大作降临

游戏中大范围的攻击招数十分有魄力→






超华丽的光影效果令人难以想象







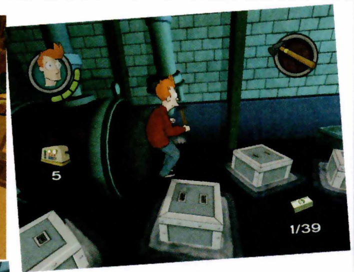


## FUTURAMA

| GC | 厂商：EIDOS | | 发售日：2003年夏 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

这又是一款卡通风格的动作游戏，人物形象和场景都很符合GC的主要年龄定位层次。从画面上看本作并不是单一的主人公，而且游戏的场景也很丰富，游戏的内容似乎是以偷盗为主。本作首先在欧美发售，过不了多久就会在日本发售，近期有大量的类似游戏出现，各位可不要挑花眼哟。




↑踩着保险箱感觉如何？







西部风格的场景






## 暴烈赛场

PS2

| 厂商：EIDOS | | 发售日：2003年5月 |
|---|---|---|
| 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |

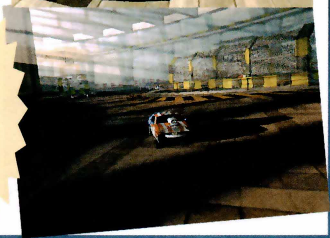
PS2上除了GT还有什么画面超强的赛车游戏吗？这个游戏的出现告诉了我们一个圆满的答案。虽然游戏的前作在PS上登场的时候被众多玩家的骂声埋没，但是这次在PS2上登场，从画面上看表现还是很不错的，希望本作能给已经渐渐衰老的PS2带来一些新的活力。







画面超华丽



## 逃亡猎手

PS2

| 厂商：ACTIVISION | | 发售日：2003年4月 |
|---|---|---|
| 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

从名字上就可以看出，这是一款美式动作游戏，从画面上看它综合了多种游戏方式，不仅有动作过关和第一人称射击，还有火爆的格斗场面。画面上有很多锯齿，光影等效果也很一般，这显然是厂商随大流的作品。







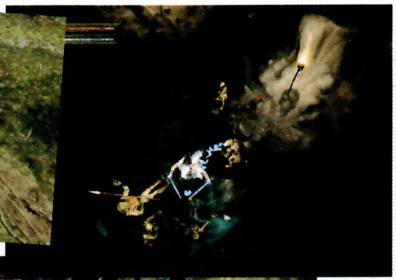
## 博德之门2・黑暗同盟

PS2

| 厂商：ACTIVISION | | 发售日：2003年夏 |
|---|---|---|
| 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

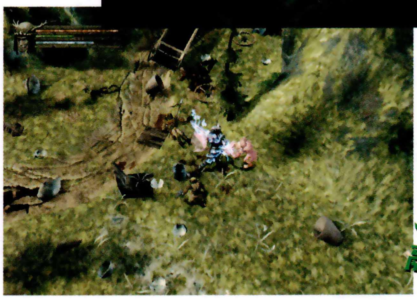
《伯德之门》系列是标准的欧洲AD&D风格的RPG游戏，这种风格的RPG和我们平常玩的日本式RPG大相径庭。首先游戏的自由度非常高，不是只有一条主线或是有少量的分支，而是完成游戏的目的有无数种途径，验证了“条条大路通罗马”这句老话。还有一个重要的不同点就是人物角色之间的关系并不是一成不变的，你在游戏中的所作所为将对剧情发展起着重要的作用。本系列在PC上获得了巨大成功，这次登陆家用机，可能会利用现在比较成熟的PS2网络，建立全新的游戏模式，并将AD&D的理念向东方玩家灌输，不知道我们的玩家能接受吗？





复杂而庞大的世界观





善与恶的交融

## 农场生活

GC

| 厂商：NEOALTA | | 发售日：2003年夏 |
|---|---|---|
| 类型：TAB | 价格：未定 | 其他：—— |

这是一款“大富翁”类的桌面游戏，制作商虽然没什么名气，不过从画面上看游戏好像还值得一玩。游戏最多支持四人进行对战，而且游戏的内容也大多数与农作物有关。这样新颖的题材加上还算可以的画面，应该会取得令人满意的成绩。




↑四人对战乐趣无穷，快来试试。




→游戏中有很多丰富的特殊要素。




## 索尼克大冒险DX剪辑版

GC

| 厂商：SEGA | | 发售日：2003年6月 |
|---|---|---|
| 类型：ACT | 价格：5800日元 | 其他：—— |

索尼克要回来了，尽管这次的作品不是真正意义上的新作，但是本次重新制作的是在DC上最受欢迎的《索尼克大冒险》。由于是在GC上制作，所以画面得到了很大的提升，不过最令人担心的还是这个“剪辑”是啥意思？难道关卡有了新的变化？SONIC爱好者的节日又要来临了。





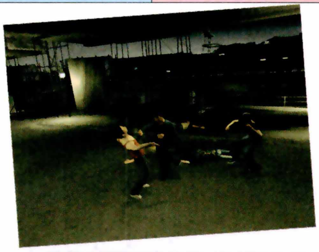





## RISE OF HONOR

| PS2 | 厂商：ACTIVISION | | 发售日：2003年5月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

一款动作游戏，游戏的主角是一位东方人，游戏的场景让我们想起了一些香港动作电影。人物打斗的场面很精彩，总体感觉这是一款电影风格的游戏，还算是说得过去。







↑游戏中很多场面都是似曾相识。

## 绿色巨人

| PS2 | 厂商：EA | | 发售日：2003年6月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

这个游戏的主角大家是不是觉得很眼熟呢？没错，他就是美国著名的明星绿巨人，他在美国的地位与蝙蝠侠、蜘蛛人等是相同的。我们在游戏中认识他可能还是在CAPCOM的《漫画英雄对街霸》等格斗游戏中。这次的新作着重表现了绿巨人力量强大的特点，游戏场面庞大，各种敌人也是非常强悍，喜欢这个形象的朋友一定不能错过这个游戏。





## 卧虎藏龙

| PS2 | 厂商：ACTIVISION | | 发售日：2003年4月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

在电影上获得了巨大的成功后，《卧虎藏龙》现在又要登陆到游戏上。整个游戏都是中国古典风格，这在家用主机上是非常少见的。游戏主要以动作格斗为主，这和电影的情节很相称。不过本人一向不看好那些由电影改编的游戏，有很多好莱坞大片都被劣质的游戏糟蹋了，这部中国人的大片难道也不能幸免吗？



↑动作名星的英姿在游戏中重现。











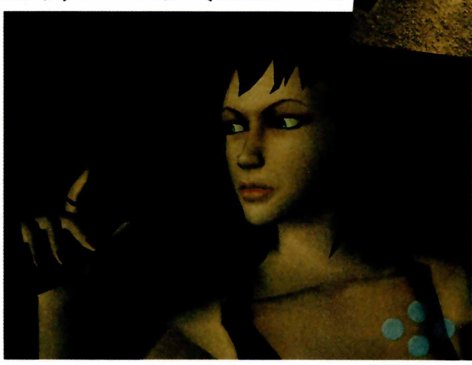


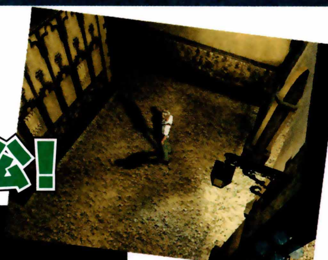
## 断剑·沉默的龙

| XB | 厂商：EIDOS | | 发售日：2003年6月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

一款西部风格的游戏，游戏的场景大多都是经典电影中经常可以看到的，诸如各种建筑物，还有野外的荒山。游戏中有男女两个主人公，男主角是典型的牛仔形象，而女主角无论怎么看都有些劳拉的味道。从公布的画面上看，游戏中的动作要素很丰富，有大量的攀爬场面，但是画面中并没有出现敌方的人物角色，所以对游戏的主要目的就无从得知。很有可能是类似MGS式的潜入游戏，如果真的是这样，那么本作还真是值得一玩。大家还是等着它的发售吧。

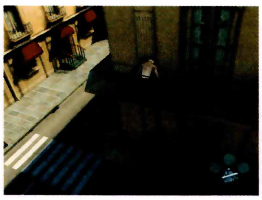
**强力的女主人公！**







**在游戏中体验西部生活**





## BLACK 9

| PS2 | 厂商：EA | 发售日：2003年7月 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

很优秀的动作游戏，故事背景发生在未来地球上高度发达的文明世界，游戏的画面风格和PSO有些相似且素质很高。目前公布的画面上只有男女两个主角，说不定游戏发售以后也会像PSO一样有大量不同种族的主人公，这样出色的动作游戏非常值得期待。

激烈的战斗场面





华丽的地图场景

## 斯芬克斯

| PS2 | 厂商：ACTIVISION | 发售日：2003年4月 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

斯芬克斯指的就是古埃及的狮身人面像，所以由此诞生出来的游戏自然充满了古典神秘的色彩。这款动作游戏画面十分华丽，与各式各样的敌人战斗也是游戏的乐趣之一，各种武器和魔法的效果很逼真。这是一款很少见的古埃及风格的游戏，值得期待。





体验古代文明

## 大都会赛车手3

| XB | 厂商：微软 | 发售日：2003年5月 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |

画面非常出色的赛车游戏，各种光源的使用效果十分突出，而且整个游戏的画面很干净，操作界面也比较人性化，特别是地图的显示。游戏的赛道是按照真实的城市设计的，所以对于那些喜欢在城市中散步的朋友有很强的吸引力。可以在巴黎的大道上体验感觉。












## 英雄卡安

| XB | 厂商：EKO SOFTWARE | 发售日：2003年6月 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

### 向我们的小英雄卡安致以真心的祝福

一个身材矮小但是志向远大的男孩，为了铲除那些恶魔，为了让自己的家园过上安宁的生活，开始了自己的征程。这就是本作的故事情节，游戏中的人物设定比较低年龄化，和CAPCOM以前出的《马克西莫》很相似，动作性很强，场景也很丰富，虽然不是什么大公司的手笔，但是非常让人期待。这样的游戏体现了小品的特点。



















# RPG幻想辞典

## 玄幻的RPG世界观

### 怪物指南 东洋篇

**南无阿弥陀佛，南无阿弥陀佛，最近在回家的路上经常看到自己的影子在闪动，所以在主持本次辞典时非常的有压力，在言词中加强了对神怪们尊敬的语气，同时也在家里供上了关公和齐天大圣像，所以大家一定要坚持看完啊。——一边撰写一边祈祷的星尘留。**

**特征：**

通常以身材瘦小的人的形象出现的恶鬼，利用花言巧语，诱惑人们去做坏事。天邪鬼就是要蛊惑人心、让人屈服于自己的欲望而堕入邪道。此外，天邪鬼自己的内心与行动也相当混乱。天邪鬼除了精神诱惑之外，没有什么值得一提的神通或法力。在某些地方，也有天邪鬼是巨人的说法。

**名解：**

由于读音相近，也有以讹传讹称为“编织鬼”的叫法。有天邪鬼登场的《瓜子姬物语》十分有名。除此之外，也有很多不同版本的天邪鬼。在秋田县，传说天邪鬼会守着婴儿不让其啼哭（日本人认为婴儿啼哭才能茁壮成长）。此外，也有不以人的形象出现的例子，比如岩手县藏在炉灰中的妖怪，茨城县山中发出怪声、用回音来迷惑人的妖怪等等，种种不一而足。

**登场游戏说明：**

作为怪物的天邪鬼以“造成混乱”为宗旨，在游戏中也大多得到了体现。

· 桃太郎传说系列：在2代中是能把通常的战斗变得难以取胜的另类怪物，Turbo版中则只是能偷去道具的怪物。在《桃太郎电铁》中是可以附身的怪物，令玩家掷色子时只能掷出1、2点，实在是讨厌的角色。

**起源：**

大概来源于《古事记》、《日本书纪》中的“天探女”。在寺院中，四大天王像或金刚力士像的脚下踩着的就是天邪鬼。关于天邪鬼的描写见于《瓜子姬物语》，原文中有“——”的一段。此外，在佛教传说里中国的河童与同为水鬼的“海若”，名字按照训读的话都与天邪鬼相近，也许亦是天邪鬼习性的来源之一吧。





**特征：**

作为在海上出现的怪物，一般以海蛇的形象出现，体表覆盖着像油一样的粘液。身体极长，行动迅速，据说曾有AYAKASHI从船上越过花了两、三天时间的，虽然AYAKASHI有时会令船因此而沉没，但总之并不是主动害人的怪物。在漫画《潮与虎》中，则是能吞下坦克的巨大怪物。

**名解：**

在海上出现的怪物很多都被称为AYAKASHI。山口县流传的AYAKASHI是一般被称为船幽灵的东西：在航行中的船只会遇到人形的怪物向人借舀子，如果借给他没有底的舀子就可逃过一劫。而在千叶县的说法是，海船为了取得淡水而在有井的地方靠岸时，会遇到美女把水取走后惊惶地逃掉，而这正是AYAKASHI所为。

**登场游戏说明：**

大多使用类似海龙、海蛇的形象，只是对于身体极长这一特征少有表现。此外，也没见到过正面表现其油性体液的例子。

· ONI系列：并不十分强大的怪物，在《ONI 4》中与水蛇等形象相同。此外。虽然AYAKASHI是海中的怪物，于游戏中也经常出现在海以外的地方。

**起源：**

鸟山石燕的《百鬼夜行》中，有这样的记载：“在西国海上乘船时，有一长长的怪物从船上越过，2、3天也未过完。同时流下大量的油，船员们拼命地往外舀，才避免船被弄沉”。茨城县有种名为“IKUCHI”的怪物，长数百丈，从船上越过需要十二个时辰（24小时）。在画上的AYAKASHI，为了表示其身体之长，被描绘为像海蛇一样细长却无头无尾的怪物。

# 有看又有听点心实惠又可口

~~原价10元~~

**特价8.8元**

**4月7日发行**

**全国热卖中!**




这次B盘的《恶魔与天使音乐CD》收录了为国内广大玩家所熟悉的KONAMI经典游戏《恶魔城·月下夜想曲》及《心跳回忆》系列近二十首人气度极高的游戏金曲，让你陶醉在“恶魔”与“天使”的优美旋律中，热爱游戏音乐的FANS们可不容错过这张CD哦!







## 2003年“点心”8.8元VCD+CD双光盘超值风暴强袭!!




**电玩新势力VOL.15**

任天堂全明星交响CD

优美恢宏的华彩乐章

曲曲经典都是你所熟悉的




**电玩新势力VOL.16**

总帅高达经典名曲收藏

高达名曲一网打尽

热血震撼百听不厌




**电玩新势力VOL.17**

最终幻想1-10代交响音乐

气势磅薄规模宏大交响乐章

重温FF系列15年流金岁月




**电玩新势力VOL.18**

樱大战珍藏版CD

15首樱大战各代金曲全收录

绝对都是罕见的珍品!

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取





ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第9期 总第109期

电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究


电子游戏软件 Vol.109
地址：北京6129信箱 邮编：100061
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价 8.4 元

……袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。